HAWKMOON

L'ILE BRISEE

Campbell-Robson - Krank - Perrin
Petersen - Simon - Stafford



ORIFLAM

Maquette informatique sur Xerox Ventura Publisher
Traitement des disquettes en photocomposition : ATEIGRAM
Imprimé en France

Imprimerie IGD Nancy



L'ILE BRISEE

Auteurs
Kerie Campbell-Robson
Charlie Krank
Steve Perrin
Sandy Petersen
Greg Stafford

Saisie
Dominique Parentin

Correction
Sophie Cugnot
Laurence Tessadri
Monique Bouvier

Illustrations
Francois Pardot
Alain Gassner

Adaptation
Eric Simon

Traduction
Jerôme Dumec

Couverture
Alain Gassner

Maquette
Daniel Becchetti

Montage
Studio Perspectives

Production
Philippe Dohr
Eric Simon



L'ILE BRISEE

SOMMAIRE

Les Ordres Granbretons

Admission dans un Ordre

A l'âge de onze douze ans les jeunes Granbretons quittent les souterrains de la Sororité pour entrer dans l'un des Ordres de l'Empire. Les admissions suivent un rituel précis, inchangé depuis la création des Ordres. Chaque enfant se présente aux Ordres de son choix, cependant il peut seulement poser sa candidature à deux Ordres. Si aucun ne l'accepte, l'enfant est jugé indigne d'être un Granbreton et devient alors un sans masque. Ces exclus sont souvent contactés par les Ordres interdits comme celui des voleurs. Ces rejets sont assez rares, la majorité trouve une place dans un Ordre.

Les épreuves divergent selon les Ordres. Leurs difficultés varient grandement. L'admission parmi les mantes relèvent de l'exploit, alors que pour d 'autres Ordres l'entrée est une formalité. En règle générale plus l'Ordre est glorieux, puissant, ancien, plus les épreuves deviennent difficiles. Les conditions d'admission sont détaillées ci-dessous pour chacun des Ordres. Celles-ci se traduisent pour le joueur par un jet de D100 sous une caractéristique. Pour d'autres Ordres l'entrée est automatique (à moins d'obtenir une maladresse, 99-100) sur un D100. Enfin certains recrutent si la valeur du prétendant dans une caractéristique est supérieure à un minimum.

Une fois les tests réussis la jeune recrue part pour le Temple de l'Ordre à Londra où il reçoit sa formation. Celle-ci dure plus de dix ans pour la majorité des Ordres, des vétérans tiennent le rôle d'enseignant. Le Granbreton porte pour cette période une version en cuir du masque de son Ordre. A la fin de cette période le joueur doit encore réussir un jet de dé afin d'être définitivement accepté dans son Ordre. Celui-ci réussit s'il évite une maladresse sur 1D100. Dans le cas d'un échec le personnage est banni parmi les sans masques. Ses compétences sont celles de sa classe sociale moins 10%.

Les légions composées de mercenaires étrangers acceptent plus facilement leurs membres. Il est vrai que ceux-ci servent souvent de chair à canon pour l'Empire. Ces légions acceptent immédiatement tout guerrier. Les autres devront réussir un jet sous une de leurs caractéristiques. Rares sont les étrangers, tel William d'Averc, qui ont réussi à entrer dans un Ordre granbreton. Ceux qui le désirent doivent réussir un jet sous 1 x POU. En cas d'échec, le personnage se retrouve dans l'une des légions mercenaires.

L'Organisation des Ordres Granbretons

L'organisation de tous les Ordres granbretons est identique. La cohésion des troupes granbretonnes repose sur les connétables et leurs officiers subalternes. Un Ordre se divise en plusieurs légions. Leur nombre est variable suivant l'importance de l'Ordre. Un grand connétable, choisi par Huon, parmi les connétables de cet Ordre, le dirige. Chaque connétable commande une légion, elle même divisée en bataillons dirigés par des commandeurs.

L'Animal

L'animal représente le simple membre d'un Ordre. Ses devoirs sont nombreux à l'inverse de ses droits. Il doit une obéissance totale à son chef de meute. Celui-ci à droit de vie ou de mort sur ses animaux. Un animal ne doit jamais fuir un combat à moins que le plus haut commandant présent ne l'ordonne. Son seul droit est de bénéficier d'une part lors des pillages organisés.

Le Chef de Meute

Le Chef de Meute est le premier titre que peut acquérir un Granbreton. Ce titre donne le commandement de cinq à cinquante hommes suivant les Ordres. Ainsi un chef de meute des corbeaux commande cinq autres pilotes alors qu'un loup commande environ trente hommes. Les chefs de meute ont droit à deux esclaves personnels. Comme les animaux, un chef de meute doit une totale obéissance à son commandeur.

Les chefs de meutes sont choisis, une fois l'an, par une assemblée regroupant tous les chefs de meutes d'un bataillon. Les animaux qui se présentent à ce poste doivent avoir fait leur preuves. Généralement ceux-ci sont des vétérans aguerris. D'un point de vue technique, le personnage doit avoir accompli, dans le passé, plusieurs prouesses et les compétences de son origine sociale doivent être toutes supérieures à 70%.

Le Commandeur

Les commandeurs sont choisis par le connétable parmi les meilleurs chefs de meutes de sa légion. Un postulant à ce titre doit s'être couvert de gloire et ses compétences spécifiques doivent être supérieures à 80%. Un commandeur reçoit avec son titre plus d'une dizaine d'esclaves et bénéficie d'une garde personnelle, choisie parmi les meilleurs animaux de son bataillon.

Un commandeur dirige un bataillon et siège au conseil de sa légion. Suivant les Ordres il commande de cent à six cents animaux.

Le Jeune Commandeur

Un Jeune Commandeur est un noble apprenant le métier des armes. Celui-ci accède directement à son titre, il n'était pas auparavant chef de meute et animal. Un Jeune Commandeur n'exerce pas de commandement. Il fait partie de la suite assistant un Connétable. Leurs tâches sont diverses et leur importance dépend de la confiance que leur porte le Connétable.

Si votre personnage est un noble, si vous avez été accepté par un Ordre, vous pouvez accéder immédiatement à cette charge.

Un Jeune Commandeur dispose d'une dizaine d'esclaves et d'une petite garde personnelle.

Le Connétable

Le Grand Connétable assisté de ses Connétables choisissent parmi les Commandeurs et les Jeunes Commandeurs les futurs connétables. Le maître de l'Ordre possède un droit de veto. Toute personne obtenant cette charge est immédiatement anoblie. Il reçoit l'un des multiples palais somptueux de Londra. A lui de se tailler un fief parmi les pays conquis. Toute une foule d'esclaves est à ses Ordres ainsi qu'une garde personnelle, forte de l'effectif d'un bataillon.

Un connétable a pour fonction de diriger une légion, soit plusieurs milliers d'hommes. Des anciens commandeurs et de jeunes nobles l'assistent dans ses tâches. Il est seul responsable devant le grand connétable et a le droit de provoquer une bataille.

Le Grand Connétable

L'empereur Huon le choisit personnellement parmi les connétables. Ce titre fait entrer le bénéficiaire dans la haute noblesse granbretonne. Le dignitaire obtient le droit de demander audience à l'empereur. Sa garde personnelle se compose d'une légion entière. Il a droit de vie et de mort sur tous les membres de son Ordre.

Ses fonctions sont de siéger au conseil de guerre impérial.

Il dirige aussi toutes les légions de son Ordre et a le droit de déclarer la guerre à une puissance étrangère.

Les Mercenaires

Les Mercenaires sont regroupés en Ordre comme les Faucons, ou seulement en légion comme les Vautours. Cependant l'effectif des Vautours égale celui des Ordres. Le titre de connétable dans cette légion équivaut à celui de grand connétable. Un titre de grand commandeur correspond à celui de connétable.

Les Casques et Emblèmes Granbretons

Les casques portés par les Granbretons sont des objets sans prix pour leur possesseur. La perte de son masque constitue une insulte sans borne pour un Granbreton. La plupart d'entre eux seront prêts à tout pour récupérer leur bien. Leur valeur monétaire est très élevée, même un casque d'animal représente une petite fortune. L'Ordre des cyclopes qui construit ces casques utilise les matériaux les plus précieux, comme les métaux rares et les gemmes (les valeurs des casques varient de 2000 à des centaines de milliers de PA). Les casques des grands dignitaires de l'empire sont de véritables oeuvres d'art à la valeur incalculable. Une galerie entière du palais de l'empereur Huon renferme tous les casques des grands connétables des siècles passés.

Chaque Ordre et légion possède un emblème. Ceux-ci sont souvent des étendards où s'unissent la soie, le bronze et l'acier. Certains emblèmes sont aussi anciens que l'Ordre qu'ils symbolisent. Ainsi l'étendard de la mante remonte à plus de deux millénaires. Chaque animal et dignitaire d'un Ordre doit sa vie à son emblème. La perte d'un étendard est une honte qui retombe sur chaque personne de l'Ordre. Ce dévouement fanatique est quelquefois utilisé dans les batailles par les dignitaires granbretons. Ainsi les étendards sont fréquemment au premier rang à la pointe de l'attaque. Certains connétables pour motiver des troupes hésitantes ont volontairement jeté leurs emblèmes dans les rangs adverses les obligeant ainsi à attaquer férocement pour récupérer leur étendard.

Ordres des Bêtes

Les modificateurs de caractéristiques que l'on trouvera ci-dessous, s'ajoutent aux modifications standards de l'Empire Ténébreux. Par exemple, les Taureaux ajoutent 1d6 à la FOR et 2 à la TAI. Les Granbretons ayant déjà +1d6 en FOR, et +1 en TAI, les Taureaux ont finalement +2d6 en FOR et +3 en TAI.

Remplacez les règles d'Origine Sociale données dans Hawkmoon pour les Granbretons par celles qui suivent : lancez 1d100. En obtenant un résultat de 01-10, le personnage est noble. Consultez alors le paragraphe Noblesse ci-dessous. Autrement choisissez un Ordre et reportez vous au paragraphe correspondant. Pour chaque Ordre la classe sociale est donnée, ainsi un membre de l'Ordre des Fourmis est obligatoirement un guerrier, un Corbeau sera un pilote. Certains Ordres, comme la Loutre, donnent deux classes sociales, leurs membres bénéficient alors des avantages et compétences des deux classes sociales. Ainsi tout Granbreton appartenant à la Loutre est à la fois marin et guerrier.

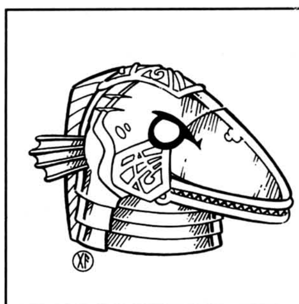
La Noblesse



Chaque noble peut porter son propre masque. Les membres de la noblesse, qui sont également grands connétables, connétables ou jeune commandeur portent en général le masque de leur Ordre, bien qu'il y ait certaines exceptions. Le Duc Pra Flenn de Lakasdeh porte un masque de Dragon,la Comtesse Flana celui d'un héron et le Comte Shenegar Trott celui d'une caricature de son visage. Quoique Taragorm soit connétable de l'Ordre des Furets, il porte un masque qui n'est rien moins qu'une horloge.

Deux possiblités s'offrent à un personnage noble. Il peut rester en dehors de tout Ordre, dans ce cas il bénéficie uniquement des compétences et avantages de sa classe sociale. Par contre si son intelligence est supérieure ou égale à 13, il peut tenter de rejoindre un Ordre. Il devra alors, comme tout autre Granbreton, satisfaire aux exigences d'admission, jet sous une caractéristique ou caractéristique minimale. Un noble a droit à quatre tentatives d'admission et non deux comme le commun. En aucun cas, même après quatre échecs, un noble n'est banni parmi les Sans Masques, il restera simplement à la cour, privé de toute charge importante. En cas d'admission, le noble acquiert les avantages de la classe sociale de son nouvel Ordre. Ainsi un personnage admis parmi les Tigres sera un noble-guerrier.

Ordre de l'Anguille

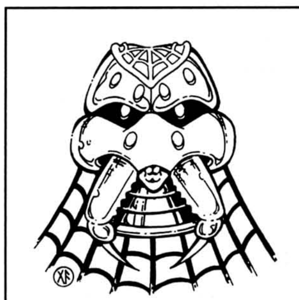


Ils constituent la marine marchande de l'Empire Ténébreux. Ce sont tous des hommes. Les Anguilles naviguent vers les ports lointains, pour échanger des produits qui ne sont pas disponibles dans la zone d'influence de l'Empire Ténébreux. Les Anguilles travaillent souvent avec les Chameaux , et, tout comme ces derniers, piratent tout aussi bien qu'ils marchandent. La plupart de leurs bateaux transportent des Poissons ou des Loutres, comme force d'appoint.

Les Anguilles sont des Marins-Marchands.

L'admission dans cet Ordre est automatique.

Ordre de l'Araignée



Il s'agit d'un Ordre féminin de soldats. Les Araignées sont des guerrières féroces, mais, en dépit des stéréotypes, guère plus que les autres guerriers de l'Empire Ténébreux (elles sont toujours très cruelles). Comme les Hyènes, elles ne font pas de prisonniers, sauf si les adversaires sont des femmes. Les Araignées aiment assez à se livrer au cannibalisme, mangeant tous les enfants de leurs esclaves. Leur Grand Connétable est Shaynon Makhartius. Les Araignées sont des guerrières.

L'admission parmi les Araignées demande un jet sous la DEX x 5.

Ordre de l'Art



Cet Ordre minuscule est réservé aux écrivains, poètes et compositeurs de tous sexes. Leur masque, l'Atrament, est constitué de simple velours noir, parfois à l'image du masque précédent du porteur, si celui-ci en avait un. Ses membres sont soit des nobles sans Ordre, soit des enfants précoces, doués d'un génie exceptionnel. Cet Ordre n'a pas de langage secret.

Un noble souhaitant rejoindre cet Ordre, doit avoir une INT de 20 ou plus. Si vous souhaitez que votre aventurier soit dans cet Ordre depuis son enfance, il doit avoir une INT de 24 ou plus. Les membres de l'Ordre sont des Nobles-Artisans. Cependant, ses membres qui ne sont pas de haute naissance ne reçoivent que 1/10 de l'argent échu aux nobles par le sang.

Ordre de la Belette



Il s'agit d'un autre Ordre masculin de génie militaire. L'Ordre de la Belette est bien connu pour son amour de la violence. Les Belettes aiment construire de bizarres machines de siège, très destructrices, comme des boules brise-murailles, des tours de siège, ou d'énormes pinces pour faucher les soldats ennemis sur les remparts. Les Belettes se plaisent aussi dans le combat ordinaire. Elles y participent souvent comme troupes d'assaut, plaçant les explosifs ou portant les béliers.

Leur spécialité est le Marteau de Dieu, une machine de siège pour les forteresses, qui consiste en une seule tour de bois élancée, construite hors de portée du feu ennemi. L'énorme taille de la tour est calculée avec précision, de telle sorte que la distance du sol au sommet soit la même que celle qui sépare la tour des défenses ennemies. Le sommet de la tour est rempli de lourdes charges, de rochers pourvus de piques, et d'huile, qui sera enflammée au dernier moment. La tour est alors poussée pour s'écraser sur les remparts ennemis et les anéantir.

Les Belettes sont des guerriers-artisans, spécialisés dans la technique de siège ou dans des compétences similaires. Ils ont 35% en Connaissance de la Mécanique, et 20% dans une autre Connaissance.

L'admission dans l'Ordre requiert un jet sous la DEX x 5.

Ordre du Blaireau



Il s'agit de sapeurs masculins. Les Blaireaux servent en tant que troupes régulières du génie, ils creusent des tranchées, construisent l'équipement de siège, etc. Mais leur attribution principale est la réparation et le remplacement de l'équipement cassé ou perdu, comme par exemple les armes, les armures, les harnais, etc. Ajoutez 1d3 en FOR et ôtez 2 à la DEX.

Les Blaireaux sont des guerriers-artisans (en particulier en travail de siège, fabrication d'armes, ou dans d'autres compétences similaires). Ils n'ont pas droit à la compétence de première arme comme les guerriers ni à la compétence Equitation.

L'admission est automatique.

Ordre du Chacal

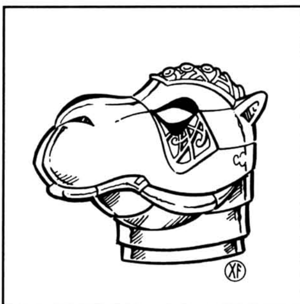


C'est un Ordre guerrier masculin, dont les membres sont spécialisés en tant que tirailleurs. Les Hyènes, les Lions, les Chacals sont traditionnellement rivaux. Tous les Chacals sont montés et, contrairement aux règles habituelles de l'Empire Ténébreux, portent des cottes de mailles ou des demi-plaques, plutôt que des armures de plaques.

Ajoutez 1d4 en DEX et ôtez 1d4 en TAI si elle est de 10 ou plus. Les Chacals sont des guerriers. Ils ont tous 65% en Equitation, plus leur bonus d'agilité. Tout Chacal doit savoir manier le lance-feu.

L'admission demande un jet sous la DEX x 5.

Ordre du Chameau



Ce petit Ordre est tout à fait original, car ses membres commercent souvent amicalement avec les étrangers. Les Chameaux conduisent des expéditions commerciales vers les contrées lointaines du monde, pour y échanger des marchandises utiles et les espionner. Ils sont en général accompagnés par des soldats de l'un des Ordres guerriers. Lorsqu'ils arrivent dans un pays dont le peuple est paisible et pacifique, ils volent toutes les marchandises dont ils ont besoin et tuent ceux qui résistent. Si le peuple rencontré est puissant, les Chameaux commercent tranquillement et troquent souvent les nombreuses marchandises volées aux autres. En raison de l'extension de la domination des Granbretons sur l'Europe, les Chameaux doivent voyager de plus en plus loin pour trouver des produits intéressants.

Les Chameaux sont des marchands. Otez 1d3 à la FOR. Ils constituent un Ordre prospère, chacun d'entre eux reçoit le double de l'argent initial d'un marchand ordinaire.

L'admission demande un jet sous le CHA x 5.

Ordre du Chat



Cet Ordre garde les cités et y patrouille. Les Chats sont tous des hommes. Ils sont dirigés par le Duc Vendel. Les Ordres de l'Empire Ténébreux se policent eux-mêmes, et, bien sûr, aucun acte commis contre un non-citoyen ne peut être considéré comme criminel. Si des conflits éclatent entre des Ordres, ce sont les Grands Connétables qui jugent, et en dernier ressort, la justice draconienne du Roi-Empereur intervient. Cependant, les Chats patrouillent habituellement dans le quartier non-masqué de Londra (où ils sont nombreux), et dans le quartier des étrangers (où ils ne le sont pas). La technique habituelle du Chat pour résoudre une querelle est d'éliminer les deux antagonistes.

Les Chats sont des guerriers. Ils doivent savoir manier une arme parmi les suivantes : la grande lance, le lance-feu, ou l'arbalète.

L'admission est automatique.

Ordre du Chat Sauvage



Il s'agit d'un Ordre masculin de guerriers, entraînés au combat nocturne. Ils effectuent les gardes, les razzias, les explorations et les attaques nocturnes. Ils dorment généralement toute la journée et ne se réveillent que la nuit. Lorsqu'ils sont en campagne avec une armée, ils dorment dans des chariots tirés par les boeufs des autres Ordres. Le Duc Wade le Rond, le Grand Connétable de l'Ordre n'est guère apprécié par ses hommes en raison de son indolence. Mais la discipline de l'Empire Ténébreux maintient l'obéissance.

Ajoutez aux Chats Sauvages 1d4 en DEX. Ce sont des guerriers, Ils doivent maîtriser au moins une arme légère comme les sabres, les rapières, ou les lances.

L'admission demande un jet sous la DEX x 5.

Ordre du Cheval



Il s'agit d'un Ordre guerrier masculin. Les Chevaux combattent en formation serrée de piquiers, un peu comme les Landsknecht d'antan. Depuis la venue des armes de destruction massive, comme les canons à flammes, cet Ordre spécialisé a perdu son utilité contre les ennemis civilisés. Mais ils sont toujours efficaces contre des troupes ennemies manquant d'une technologie avancée, comme les Tchèques, les Carpathiens et les Slovaques.

Ajoutez 2 en TAI. Les Chevaux sont des guerriers. Ils ont +10% en Attaque et Parade pour la grande lance, arme que tout cheval doit savoir maîtriser.

L'admission est automatique.

Ordre de la Chèvre



C'est une société de guerriers exclusivement masculins, dirigée par l'Archiduc Mygel Holst. Cet Ordre n'est guère plus cruel qu'un bénin durillon (les Chèvres peuvent bivouaquer dans une ferme et tuer les propriétaires, mais il est peu probable qu'elles brûlent la maison et la récolte pour s'amuser). Les Chèvres sont les ennemis traditionnels des Scandins, et chaque Chèvre prête au nouvel an le serment de tuer tous les Scandins qu'elle rencontre. C'est pourquoi, le Roi-Empereur Huon n'autorisa pas la participation des Chèvres à la conquête de la Scandie. Les autres Ordres font d'ailleurs fort attention d'éloigner leurs esclaves scandins des camps des Chèvres.

Ajoutez 1d8 en CON. Les Chèvres sont des guerriers. Ils préfèrent les armes à une main et les boucliers. Un membre de cet Ordre doit savoir manier ces deux types d'armes.

L'admission dans les Chèvres demande un jet sous la CON x 5.

Ordre du Chien



Il s'agit d'un Ordre guerrier masculin. Les Chiens et les Loups sont des rivaux traditionnels et ne se retrouvent qu'exceptionnellement dans la même campagne. Ils sont dirigés par l'obèse Adaz Promp, qui porte une tunique de soie brillamment colorée sur son armure, ce en quoi il est imité par ses hommes. Les autres servants de l'Empire Ténébreux considèrent les Chiens comme des fats et des dandys. Néanmoins, ils sont aussi intrépides au combat que toutes les autres troupes. Leur débauche est notoirement connue.

Ajoutez 1 en FOR et en DEX. Les Chiens sont des guerriers. Ils ont +10% en Attaque et Parade pour la première arme.

L'admission est automatique

Ordre du Cochon



C'est un Ordre de gardiens de prison, de geôliers et de baillis. Tous sont des hommes. Les Cochons portent des masques rouge rubis. Ils parlent le même langage que les Sangliers et sont des amis de leur Ordre frère. Il y a bien longtemps, les Cochons furent séparés des Sangliers par une tentative réussie d'Huon, afin de casser la puissance grandissante de ces derniers. Les Cochons gardent les prisonniers faits en campagne, les escortent à travers l'Empire Ténébreux et les amènent dans les camps de concentration.

Ajoutez 1d3 en FOR et 1d6 en CON. Otez 1d6 en INT si elle est de 10 ou plus. Ils sont des guerriers. Leurs armes favorites sont les armes lourdes à une main comme les haches de bataille, les masses, ou les marteaux de guerre. Un Cochon doit savoir manier au moins deux de ces armes.

L'admission requiert un jet sous la CON x 5.

Ordre du Corbeau



Il s'agit du plus important des Ordres de pilotes de l'Empire Ténébreux. Ils utilisent la grande majorité des ornithoptères. Non seulement ils sont les plus nombreux, mais ils sont aussi les pilotes les plus compétents du monde.

Ajoutez 1d4 en DEX et 10% en Piloter Ornithoptère. Les Corbeaux sont des pilotes.

L'admission demande un jet sous la DEX x 3.

Ordre de la Corneille

C'est un second Ordre de tirailleurs. Ils sont impopulaires parmi les autres Ordres, car ils aiment le pillage. Souvent ils rompent l'en-



gagement avant la fin de la bataille pour détrousser les corps et piller les demeures. Ils prennent même les armes et les babioles des cadavres des autres troupes de l'Empire Ténébreux.

Otez 1 en CHA. Les Corneilles sont des guerriers. Ajoutez 10% à leurs compétences Chercher et Voir.
L'admission est automatique.

Ordre du Crâne

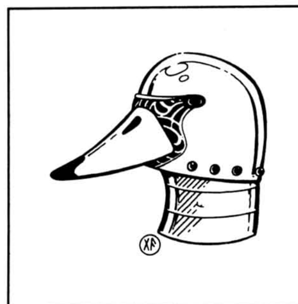


Les membres de cet Ordre, uniquement masculins, servent comme tortionnaires et gardiens de prison. Ils sont plus souvent en contact avec les prisonniers que leurs camarades les Cochons. Le Grand Connétable, Zhoh Kaflan, est très élancé, si bien que l'on pourrait croire qu'il s'agit d'un mutant. Il est connu pour son talent musical.

Les Crânes sont des guerriers. Otez 1 en FOR et 1d3 en INT. Un Crâne choisit ses armes parmi les haches de bataille, les épées longues et plus spécialement les couteaux (pour écorcher).

L'admission est automatique.

Ordre du Cygne



Cet Ordre est composé des médecins et des chirurgiens de l'Empire Ténébreux. Les membres peuvent être masculins ou féminins. Ils suturent et amputent les membres brisés des soldats de tous les Ordres. Ils n'utilisent jamais d'anesthésiques.
Les Cygnes sont des Erudits.

Leur Connaissance la plus élevée est la Connaissance de la Médecine. Leur deuxième est la Biologie.

L'admission dans cet Ordre exige une INT minimum de 18.

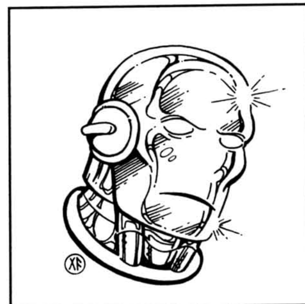
Ordre du Cyclope



Cet Ordre regroupe les artisans de l'Empire Ténébreux, exclusivement des hommes.Ils forgent les casques fantaisistes et les fines armures. Si beaucoup sont fabriqués directement à l'intérieur de chaque Ordre, il revient aux Cyclopes de déterminer le style des masques et de créer les fins heaumes pour les nobles et les officiers.

Ajoutez 1d6 en DEX. Les Cyclopes sont des artisans, spécialisés en général dans l'armurerie. En plus de leur compétence Artisanat, ils ont 50% en Connaissance de la Mécanique et 20% en Connaissance de la Chimie, plus leur bonus de Connaissance.
L'admission demande un jet sous la DEX x 5.

Ordre du Dieu



Cet Ordre peu nombreux rassemble les prêtres et les prêtresses de l'Empire Ténébreux.

Les dieux traditionnels de la Granbretanne comprennent : Jhone, Phown, Jhorg, Rhunga, Skvese la Mort, Blansacrédit le Chaos et les Quatre Sacrés ; Bjirvin Aclass, le Dieu Chantant ; Chrishil, le Dieu Hurlant ; Jeajee Blad, le Dieu Gémissant ; Jh'im Shas, le Dieu Pleurant. Toutes ces divinités sont commandées par AralVilsn, le Dieu rugissant qui est simplement appelé Dieu et qui est l'équivalent de l'ancien Dieu unique des chrétiens et des musulmans, bien qu'il se moque de ses adorateurs. Le Dieu yelite, Say-Tunn, a été intégré récemment dans le panthéon granbreton, en raison de l'Ordre des mutants. Les Granbretons sont athés tout comme la plupart des prêtres. Ceux-ci ser vent les quelques Granbretons croyants, ou qui prétendent l'être, ainsi que les amateurs de rituels religieux.
Les prêtres sont des érudits.
L'admission dans cet Ordre nécessite un jet sous 3 x POU.

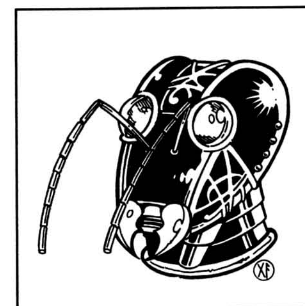
La Légion du Faucon



Il s'agit de mercenaires convertis au style de vie de l'Empire Ténébreux. Quand le dernier chef de la Légion du Faucon fut tué au combat, le Comte Shenegar Trott de Granbretanne en prit le contrôle et l'intégra comme un Ordre dans les lignes de l'Empire Ténébreux. Le masque de Trott n'est pas celui d'un Faucon, mais une caricature de lui-même, en argent.
Ses membres possèdent les caractéristiques des nations européennes dont ils viennent. La plupart sont des Français.

Tout guerrier est immédiatement accepté, les autres postulants doivent réussir un jet sous FOR x 5.

Ordre de la Fourmi



C'est une société de guerriers masculins de l'Empire Ténébreux. Les membres de cet Ordre sont utilisés comme troupes de garnison. Ils occupent les pays nouvellement conquis, servent de maîtres esclavagistes ou à d'autres tâches similaires.

Beaucoup de Granbretons tiennent les Fourmis comme des troupes de second rang, quoiqu'elles aient écrasé toutes les rébellions.

Les Fourmis sont des guerriers. Soustrayez 1d3 à la FOR et 1 à la TAI. Ils n'ont pas de compétence en Equitation.
L'admission dans l'Ordre de la Fourmi est automatique.

Ordre du Furet

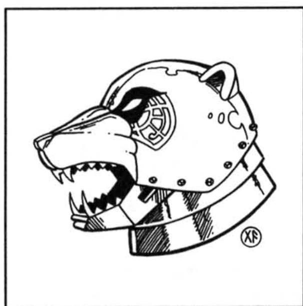


Il s'agit d'un Ordre d'ingénieurs militaires masculins. Au contraire des Blaireaux ou des Taupes, les Furets ne servent que rarement au front. Ils construisent et manoeuvrent de nouveaux appareils scientifiques, conçus en général par l'Ordre du Serpent, mais parfois aussi par eux-mêmes. Leur Grand Connétable, Taragorm, est fasciné par le temps et le voyage dans le temps. Il porte d'ailleurs une horloge (en marche) en guise de masque. Les Furets constituent un petit Ordre et ils sont presque tout le temps confinés en Granbretanne.

Les Furets sont des savants. Cependant, leur plus haute connaissance est la Mécanique.

Une INT supérieure ou égale à 20 est requise pour entrer dans cet Ordre.

Ordre du Glouton

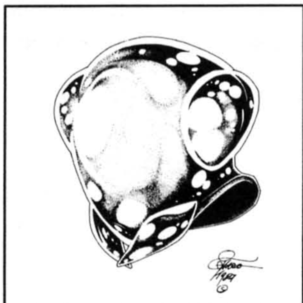


Cet Ordre militaire est composé de troupes de choc, utilisées pour rompre les murs de boucliers et les piquiers ennemis.

Ajoutez 1d3 en FOR et en POU, et ôtez 2 en CON. Les Gloutons sont des guerriers.

L'admission requiert un jet sous le POU x 5.

Ordre de la Guêpe



C'est une société de guerrières. Elles sont distantes, combattent froidement et de manière calculée. Cependant, lorsqu'elles sont acculées ou qu'elles perdent une bataille, elles deviennent berserks.

Les Guêpes sont des guerrières.

L'admission demande un jet sous le POU x 5.

Ordre du Hibou



C'est un Ordre d'aviateurs. Tous sont des hommes. Les membres de cet Ordre pilotent en général des ornithoptères de reconnaissance ou de transport de troupes, laissant les machines de combat aux Corbeaux.

Les Hiboux sont des pilotes.

L'admission requiert un jet sous la DEX x 4.

Ordre de la Hyène



Il s'agit d'un Ordre Guerrier masculin. Les Hyènes, les Lions, les Chacals sont des rivaux traditionnels, si bien que les Hyènes et les Lions s'affrontent assez souvent. Les Hyènes se complaisent dans la torture et la rapine, mais préfèrent encore le combat. Ils rient follement lors des batailles, particulièrement quand ils sont mortellement blessés. Les Hyènes ne font jamais de prisonniers.

Ajoutez 1d4 en POU, et ôtez 1 en CHA. Ce sont des guerriers. Les Hyènes doivent maîtriser une arme à deux mains et une arme de jet.

L'admission est automatique.

Ordre du Lézard



Il s'agit d'un Ordre masculin d'historiens et de chercheurs. Ils sont réputés pour leur pédanterie et leur inefficacité. Mais quelques-unes de leurs découvertes ont servi de point de départ aux expériences des Ordres de savants. Les Lézards sont des Erudits. Otez 1d6 en FOR si elle est de 10 ou plus.

L'admission demande un jet sous l'INT x 5.

Ordre du Lièvre



Il s'agit d'un Ordre de courriers et de messagers militaires. Tous sont des hommes. Ils montent des chèvres gigantesques, entraînées spécialement pour la vitesse en terrain accidenté. Depuis l'avènement des ornithoptères, l'Ordre du Lièvre est devenu inutile, et fort réduit. Néanmoins, les Lièvres retrouvent leur utilité dans certaines situations, en particulier lors des longues tempêtes hivernales, où les ornithoptères sont cloués au sol.

Ajoutez 1d4 en DEX et ôtez 1d3 en TAI. Ce sont des guerriers. Tous les Lièvres ont 75% plus leur bonus d'agilité en Equitation, 50% plus leur bonus de Connaissance en Mémoriser, 30% plus leur bonus de Connaissance en Cartographie. Ils n'ont que les compétences de première et troisième armes.

L'admission dans les Lièvres demande un jet sous la DEX x 5.

Ordre du Lion

C'est encore une société de guerriers. Les femmes sont admises dans l'Ordre (et portent des masques de Lionnes) bien que les mariages à l'intérieur de l'Ordre soient prohibés. Les Lions n'apprécient guère les Hyènes et les Chacals. Ils se querellent souvent avec ceux-ci, en dépit des punitions sévères infligées par leur Grand Connétable, la Duchesse Leesa Cohnn. Les Lions forment une infanterie lourde, ils portent une lourde armure de plaques, difficile à supporter en climat chaud.



L'armure de plaques portée par les Lions possède 2d6+2 points de protection, mais elle réduit toutes les compétences de Perception au simple bonus du porteur (ou à 5%). Seuls les personnages ayant une FOR de 14 ou plus peuvent manoeuvrer avec un tel équipement.

Ajoutez 1d4 en FOR. Si, une fois ce bonus appliqué, la FOR est toujours de 13 ou moins, le Lion doit combattre avec une armure de plaques normale. Ajoutez 1d3 en CON, 2 en TAI. Otez 1 en DEX. Les Lions sont des guerriers, mais n'ont pas la compétence Equitation. Tout Lion doit maîtriser une arme à deux mains.

L'admission demande un jet sous la FOR x 5.

Ordre du Loup



Cet Ordre rassemble les guerriers conduits par le Baron Méliadus de Kroiden. Les Loups, rivaux traditionnels des Chiens, constituent l'Ordre le plus assoiffé de sang de l'Empire Ténébreux. Ils suivent leur Grand Connétable dans son désir de pouvoir. Ajoutez 1 en FOR et en DEX. Ils ont +5% dans les Attaques et Parades de leurs armes de départ.

L'admission demande un jet sous la FOR x 5.

Ordre de la Loutre



C'est un Ordre militaire uniquement masculin. La plupart servent comme marins à bord des navires de l'Empire Ténébreux. Si parfois ils participent à des débarquements, ils ne constituent qu'une force d'appoint dans les abordages, les tours de garde et les groupes d'exploration des terres. Les Loutres sont des Marins-Guerriers. Ils ne peuvent jamais être Capitaine ou Second, et ils doivent ôter 20% de toutes leurs compétences de Marins, sauf pour Nager.
L'admission parmi les Loutres est automatique.

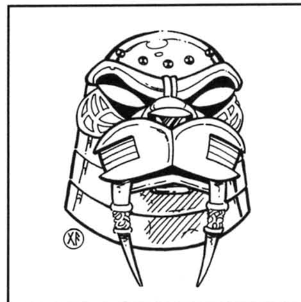
Ordre de la Mante



Il s'agit de la garde impériale du Roi-Empereur Huon. Ce sont tous des hommes. Les membres de cet Ordre sont grands, minces et impassibles. Ce sont aussi des fanatiques (même selon les standards de l'Empire Ténébreux) et ils ne vivent que pour protéger leur Empereur.

Ajoutez 1d6 en FOR, CON et DEX. Les Mantes sont des guerriers. Il faut ajouter 10% dans toutes les compétences d'arme. Chaque Mante doit savoir manier la lance feu et l'épée longue.
L'admission chez les Mantes requiert un jet sous le POU x 3.

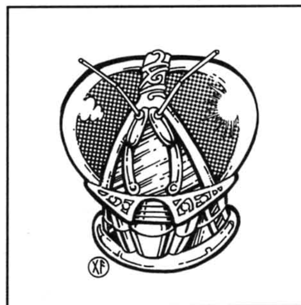
Ordre du Morse



Il s'agit d'un Ordre uniquement masculin, de tirailleurs et d'éclaireurs montés. Cet Ordre, avec ceux du Chacal et du Chat Sauvage, est souvent utilisé pour explorer de nouveaux territoires, afin d'évaluer leurs défenses militaires et leur vulnérabilité. Les Morses sont bien connus pour être des impulsifs. Ils pensent rarement avant d'attaquer. Ils portent des cottes de mailles ou des demi-plaques, plutôt que des armures complètes.

Ajoutez 1 en FOR et en CON. Otez 1 en CHA. Les Morses sont des guerriers. Ils ont 65% en Equitation plus leur bonus de Manipulation. Pour les armes, leur choix se porte sur les javelots et les lances.
L'admission est automatique.

Ordre de la Mouche



Il s'agit d'un Ordre d'infanterie qui admet aussi bien les hommes que les femmes (mais elles sont rares). Le Grand Connétable, Jerek Nakenseen, est maintenant assez âgé. Sa femme, Falmoliva Nakenseen, servait dans la cavalerie quand elle était plus jeune. Ce n'est pas l'un des Ordres les plus courageux, mais il est comporte de bons tacticiens. Sa cruauté est plus subtile que celle de la plupart des Ordres de l'Empire Ténébreux. Par exemple, au lieu de brûler simplement un prisonnier pour le tuer, une Mouche lui coupera les mains, le rendra aveugle et le relâchera vivant.

Ajoutez 1d6 en DEX et ôtez 1 en CHA. Les Mouches sont des guerriers, mais ne servent jamais dans la cavalerie (bien que leur compétence Equitation soit toujours de 25% plus le bonus de Manipulation). Leurs armes favorites sont les armes de jet. Une Mouche doit maîtriser au moins une de ces armes.

L'admission dans les Mouches demande un jet sous la DEX x 5.

Ordre du Mutant



Cet Ordre est composé de Yélites renégats (des deux sexes). Leur masque est une face humaine répugnante, à moitié fondue. Les enfants nés dans cet Ordre y sont automatiquement acceptés.

Le Grand Connétable change régulièrement. Le commandement de cet Ordre est considéré comme une punition. Les grands connétables s'en servent pour éloigner des rivaux. Le Connétable actuel est Sarran Rappanus, un vieil ennemi du Baron Meliadus, qui le força à accepter cet Ordre, sous peine de devenir un sans masque. Rappanus porte toujours son ancien masque de Grenouille et ne quitte jamais sa demeure de Londra.

Les membres de cet Ordre servent d'explorateurs et de fourrageurs pour les autres Ordres, spécialement dans les régions contaminées. Ils sont habituellement divisés en petits groupes et commandés par l'Ordre qui en a besoin.

Ils ont les caractéristiques normales des Yélites ainsi que leurs acquis. Quelques-uns d'entre eux, sont de véritables mutants provenant de nations contrôlées par la Granbretanne. Si votre personnage est l'un de ceux-là, ses mutations et son origine sont à la discrétion du Maître de Jeu.

L'admission est bien sûr automatique.

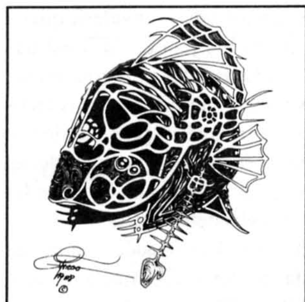
Ordre du Pélican



Cet Ordre uniquement masculin s'occupe des techniques militaires chirurgicales et biologiques. Il travaille souvent avec l'Ordre du Serpent, qui l'a éclipsé pendant ces dernières années.

Pour devenir un Pélican, un personnage doit avoir une INT de 18 minimum. Les membres de cet Ordre sont des savants. Leur connaissance majeure est toujours celle de la Biologie.

Ordre du Poisson



Ce sont les marins de la Marine de l'Empire Ténébreux. Seuls les hommes peuvent rejoindre cet Ordre. Ils patrouillent en général le long des côtes de Granbretanne, mais on les trouve parfois en haute mer, pour aider les Ordres du Requin et du Serpent de Mer. Les Poissons apparaissent comme des hommes de mer médiocres en comparaison des autres Ordres maritimes, mais ce sont des combattants endurcis, spécialisés dans les tactiques et les combats d'abordage. Leur mission est d'arraisonner et d'aborder tous les navires rencontrés qui n'appartiennent pas à l'Empire Ténébreux. Si le bateau ennemi résiste, tout son équipage est massacré.

Les Poissons sont des Marins-Guerriers. Ajoutez 1 en FOR et en DEX. Néanmoins ôtez 10% à toutes les compétences de Marin.

L'admission dans cet Ordre est automatique.

Ordre du Rat



C'est un Ordre masculin d'infanterie. Les Rats sont spécialisés dans les techniques de siège, ils coopèrent avec les Taupes pour les tunnels, partent à l'assaut des murs des cités ennemies en compagnie des Belettes, et préviennent les sorties désespérées des assiégés. Brenal Farnu, le Grand Connétable du Rat, resta loyal envers Huon lors de la rébellion de Meliadus ; il fut cantonné au Sussex avec ses derniers hommes. On peut supposer qu'il survécut à la catastrophe finale de l'Empire Ténébreux et qu'il fût peut-être à l'origine du soulèvement des porteurs de masques sous le règne de la Reine Flana.

Ajoutez 1d4 en CON et en DEX. Otez 1 en TAI. Les Rats sont des guerriers, mais ils ne servent jamais dans la cavalerie (leur compétence Equitation est toujours de 25% augmentée du bonus d'agilité). Les Rats choisissent leurs armes parmi les armes courtes, faciles à porter, comme les épées courtes, les rapières, et les arbalètes.

L'admission est automatique.

Ordre du Renard

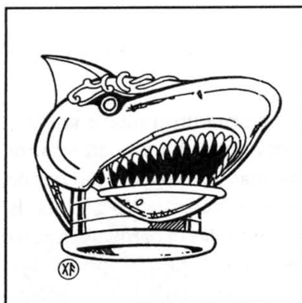


Les membres de ce petit Ordre uniquement masculin agissent en tant qu'intermédiaires. Ils passent entre les différents Ordres pour acheter les marchandises en surplus et paient avec des produits qui manquent à leurs vendeurs. Ces marchandises sont entreposées pour être rééchangées contre d'autres en surplus.

Les membres de cet Ordre s'attachent souvent eux-mêmes à d'autres Ordres, utilisant leurs bénéfices pour vivre. En général, ils sont accompagnés par des gardes du corps d'un quelconque Ordre Guerrier. Parfois, ils travaillent avec les Anguilles, dont l'activité est similaire. Ce sont des Marchands-Guerriers. Otez 1 en FOR, CON, et TAI.

L'admission requiert un jet sous le CHA x 5.

Ordre du Requin



Les Requins sont des marins. L'Ordre est très petit, mais ses membres commandent les navires les plus importants. L'Ordre fut créé récemment, sur une requête spéciale du Baron Davadleeffarn, un favori du Roi-Empereur Huon. Tous les membres de cet Ordre sont jeunes, et l'Ordre n'a pas encore développé de véritable personnalité.

Les Requins sont des Guerriers-Marins. Toutes leurs compétences de départ (aussi bien celles de Guerrier que celles de Marin) sont cependant réduites de 5%.

L'admission est automatique.

Ordre du Sanglier



Il s'agit d'un Ordre de guerriers masculins. Il est l'un des plus grands et des plus actifs. Les Sangliers sont connus pour leur grossièreté et leur brutalité. Ils sont habituellement à l'avant-garde dans toute campagne militaire. Ils sont amis avec les Cochons, et parlent le même langage .

Ajoutez 1d3 en FOR et 1d6 en CON. Otez 1d4 à l'INT, si elle est supérieure ou égale à 10. Les Sangliers sont des guerriers. Ils doivent savoir manier une arme lourde à une main, comme les haches de bataille, les masses ou les marteaux de guerre.

L'admission parmi les Sangliers requiert un jet sous la CON x 5.

Ordre du Serpent



Il s'agit du fameux Ordre des savants de l'Empire Ténébreux composé uniquement d'hommes. Le Baron Kalan Vitall est le Grand Connétable de cet Ordre fort en vue. Les Serpents sont choisis au sein de la jeunesse de l'Empire Ténébreux, par Kalan lui-même, en fonction de leurs hautes capacités intellectuelles, de leurs études et de leur extrême indifférence face au confort des autres, y compris celui de leur propre espèce. Les Serpents sont souvent trop préoccupés par leurs expériences pour se soucier de la nourriture et du sommeil. Dans leur poursuite de la connaissance et de la puissance, l'impatience de cet Ordre à tester ses nouveaux appareils a causé de grosses pertes humaines. Leur audace et leur ignorance délibérée du risque les ont menés à de nombreux succès stupéfiants, comme par exemple le canon à acide de Kalan, qui, en dépit de son mauvais fonctionnement, permit à Meliadus de remporter la bataille de Londra.

Vous devez avoir une INT de 20 ou plus pour devenir un Serpent. Les Serpents sont des savants. Ajoutez 10% à toutes leurs compétences de Connaissance.

Ordre du Serpent de Mer



Il s'agit du plus important et du plus grand des Ordres maritimes. Tous sont des hommes. Ils constituent la flotte principale de l'Empire Ténébreux, et leurs bateaux d'exploration se retrouvent sur toutes les mers du monde connu. Dans toute l'histoire de l'Ordre, ils n'ont jamais essuyé une seule défaite navale. Après chaque victoire, les Serpents de Mer se livrent à d'énormes orgies, que tous les autres Ordres leur envient.

Les Serpents de Mer sont des Marins-Guerriers. Ils n'ont pas de compétence de seconde arme.

L'admission dans cet Ordre est automatique.

La Sororité



La plupart des femmes de l'Empire Ténébreux n'enfantent jamais; elles participent aux orgies sexuelles qui se déroulent trois fois par an pendant une semaine. Les femmes enceintes sont en général avortées. Cet Ordre rassemblent uniquement des femmes. Elles portent des masques en cuir torsadé. Elles n'ont pas de langage d'Ordre.

Les légions de Granbretanne sont largement approvisionnées en enfants provenant de leurs femmes esclaves et apportés à la Sororité. Ces enfants, élevés dans les sombres tunnels humides par les sinistres Soeurs émaciées, sont appelés à devenir de véritables sujets de l'Empire Ténébreux.

Bien sûr, nombre de femmes de l'Empire Ténébreux, et même parfois des Soeurs, prennent des amants et ont des enfants. Ces derniers sont aussi généralement élevés par la Sororité. Les membres de la Noblesse préfèrent la plupart du temps élever leurs enfants dans leurs propres résidences. Toutefois ils confient souvent cette charge à la Sororité, qui dispose de lieux spécialement dévolus à cet usage.

Les femmes de la Sororité sont des Erudites. Néanmoins, elles n'ont pas le bonus d'Intelligence dû aux Érudits, car elles n'effectuent que peu de recherches et n'approfondissent pas de nouvelles sources de connaissance. Cependant, elles sont les gardiennes, de par leur charge, de la sagesse accumulée par l'Empire Ténébreux.

L'admission demande un jet sous le POU x 5.

Ordre du Tatou



Les Tatous sont un Ordre mineur créé en 5270. Formé à l'origine de Serpents, les Tatous sont devenus, entre temps, un Ordre plus guerrier. Leur rôle consiste en effet à manipuler les machines de guerre sur les champs de bataille. L'Ordre demeure peu nombreux, quelques milliers de membres. Les connétables Tatous connaissent de grandes difficultés à recruter, de par l'opposition sournoise des Serpents. Leur grand connétable, le baron Kalan de Vitall désire voir cet Ordre supprimé par l'empereur. Il supporte mal en effet de voir ses engins de guerre manipulés par ces nouveaux venus. Cependant Frédrich Blayork, le grand connétable Tatou a réussi jusqu'alors à déjouer les intrigues et traîtrises.

Frédrich Blayork demeure un personnage mystérieux. Français d'origine, il semble avoir rejoint l'Empire Ténébreux à la même époque que d'Averc. Tous deux ont agi conjointement, plusieurs années durant, au service de l'empereur Huon. Après la trahison de d'Averc,

Frédrich Blayork

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	13	16	13	15	17

Points de Vie 15 **Blessure Majeure** 8

Nationalité Française **Armure** : Plaques et heaume 1D10+2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	93%	97%	1D10+1+1D6
Dague	42%	56%	1D4+2+1D6
Arbalète	67%	-	3D6+1D4

Agilité : Grimper 34%, Eviter 80%, Sauter 21%, Equitation 92%, Nager 14%, Culbuter 26%

Communication : Crédit 21%, Eloquence 85%, Persuader 83%

Connaissance : Connaissance du Monde Ancien 34%, Connaissance de la Chimie 18%, Connaissance de la Mécanique 23%, Evaluer un trésor 56%, Connaissance de la Médecine 35%, Premiers Soins 73%,Cartographie 61%, Mémoriser 85%, Navigation 45%, Navigation Aérienne 29%.

Manipulation : Jongler 19%, Crocheter 50%, Passe-Passe 37%, Poser un piège 51%, Piloter un ornithoptère 37%.

Perception : Equilibre 65%, Ecouter 55%, Sentier 34%, Chercher 79%, Voir 71%, Goûter 43%, Pister 62%.

Discrétion : Embuscade 51%, Camouflage 26%, Dissimuler 37%, Couper une Bourse 25%, Se Cacher 72%, Déplacement Silencieux 54%.

Frédrich Blayork fut inculpé, mais il est certain que le Tatou n'a pas oublié son ancien compagnon. Après plusieurs campagnes, sièges et batailles victorieuses, les Tatous et leur grand connétable se sont couverts de gloire. Aujourd'hui, les canons des Tatous sont à la pointe de toutes les attaques granbretonnes.

Les Tatous recrutent aussi bien des hommes que des femmes mais uniquement des Granbretons. Les Tatous sont des guerriers mais ont 20% dans les compétences suivantes : Connaissance de la Mécanique et Connaissance de la Chimie.

L'admission dans les Tatous est automatique si l'intelligence du postulant est égale au moins à 15.

A côté de sa charge de grand maître de l'artillerie, Frédrich Blayork accomplit régulièrement des missions d'ambassadeur où il excelle tout autant.

Ordre de la Taupe



Il s'agit du génie militaire, dont les membres sont, pour la plupart, de sexe masculin. Ils portent un masque de métal émaillé. Leurs armures et leurs masques sont recouverts d'une couche de feutre pour éliminer les reflets lumineux.

Bien que toutes les Taupes ne soient pas aveugles, tous les enfants qui naissent aveugles, ou qui le deviennent avant de rejoindre un Ordre, sont donnés à l'Ordre de la Taupe, et ce, qu'ils soient garçons ou filles. Cependant, les seules Taupes voyantes sont des hommes.

Cet Ordre est spécialisé dans les ouvrages souterrains, comme les bunkers, les mines et les contre-mines (*NdT : termes militaires. Dans les sièges, le terme "mine" fait allusion à la construction de tunnels sous les défenses ennemies*). Toutes les Taupes sont habituées à combattre dans le noir, et leurs opérations, en particulier les opérations souterraines, sont effectuées dans l'obscurité.

En fait, les Taupes voyantes ont la charge de détruire les sources de lumière à l'aide des lance feu. Si votre personnage est une Taupe, lancez 1d6. Si vous obtenez 5 ou 6, vous êtes aveugle, avec les désavantages qui en découlent. Les Taupes sont des Guerriers-Artisans (spécialisés dans le creusement de mines, et les compétences militaires voisines). Ils n'ont pas la compétence Equitation.

Les Taupes n'ont aucun problème pour combattre dans l'obscurité, mais ils ne peuvent utiliser d'armes de jet.

L'admission dans les Taupes est automatique.

Ordre du Taureau



Il s'agit d'un autre Ordre de guerriers masculins. Ils sont extrêmement populaires parmi les généraux de l'Empire Ténébreux, en raison de leur courage insensé et leur abnégation à mourir.

Leur Grand Connétable, le Baron Saka Gerden, a été élevé dans l'Ordre. Son fils compte lui succéder dans sa charge.

Ajoutez 1d6 en FOR, 1d4 en CON, et 2 à la TAI. Otez 1d6 en INT, si elle est de 10 ou plus. Les Taureaux sont des guerriers. Ils doivent maîtriser une arme à deux mains, fracassantes ou contondantes, comme les haches, les épées ou les marteaux (à deux mains).

L'admission demande un jet sous la FOR x 5.

Ordre du Tigre



Il s'agit d'un Ordre militaire masculin. Les Tigres, comme les Fourmis, sont en général relégués en garnison ou en surveillance derrière la ligne de front. La majorité de l'Ordre demeure en Granbretanne, où ils chassent et exterminent les pilleurs de Yel ou des Orkneys.

Ajoutez 1 en FOR, en CON et en TAI. Ce sont des guerriers.

L'admission est automatique.

Ordre du Troll



Des armuriers des deux sexes forment cet Ordre. Les Trolls ne sont pas connus pour leur artisanat (à la différence des Cyclopes extrêmement talentueux) et ils ne font que rarement des masques ou d'autres objets d'art. Cependant, leur travail est assez appréciable, ils fournissent les épées, les marteaux de guerre,les haches et les piques aux armées de l'Empire Ténébreux.

Les Trolls sont des artisans, spécialisés en armurerie et en fabrication d'armes. Leur Artisanat principal n'est que de 60% au lieu de 70%. Ils ont 20% en Connaissance de la Mécanique et en Connaissance de la Chimie.

L'admission requiert un jet sous la DEX x 5.

Légion du Vautour



Il s'agit de la plus grande société militaire granbretonne, et elle est uniquement composée de mercenaires non-Granbretons, la plupart Magyars. Ce n'est pas un véritable Ordre, ses membres portent des masques de Vautour pour suivre les coutumes de l'Empire Ténébreux. Les Vautours n'ont ni temple ni la discipline impressionnante des troupes de l'Empire Ténébreux, même si, pour des Européens, ils paraissent bien entraînés.

Leur chef est Asrovak Mikosevaar. Son emblème de bataille, et celui de la Légion, est une bannière où un vautour est perché sur une épée plantée dans un corps. Derrière ce symbole, on lit la phrase suivante, "Mort à la vie".

Les Vautours ont les caractéristiques de leur nationalité d'origine.

L'admission est automatique pour les guerriers, les autres doivent réussir un jet sous la FOR x 5.

Ordre de la Vipère



Cet Ordre rassemble les Savantes et les Techniciennes. Les Vipères sont les compagnes des Serpents, et procèdent souvent de la même manière. Cependant, cet Ordre est plus réduit que celui des Serpents, et produit moins d'accessoires.

Vous devez avoir une INT de 18 ou plus pour devenir une Vipère.

Les Vipères sont des savants.

Ordre du Vison



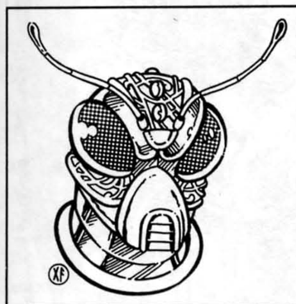
Cet Ordre est uniquement féminin. Leurs masques sont en fourrure douce avec des yeux en onyx. Les enfants nés de mère Vison sont acceptés dans n'importe quel Ordre, sans tenir compte du statut du père. C'est la seule manière pour qu'un enfant d'esclave puisse devenir un citoyen Granbreton. Leur Grand Connétable, Lady Alina Harentinus, ne fait guère attention aux questions politiques. Sa demeure, le Palais Derova, est connue à travers tout Londra. Ses murs sont recouverts de peau tannée.

Les membres de cet Ordre sont des prostituées au service des Granbretons éloignés de leurs esclaves féminines. L'Ordre du Vison est en général confiné en Granbretanne, les guerriers sur le continent satisfaisant leurs pulsions naturelles par la force.

Ajoutez 1d3 en CHA. Les Visons sont des Artisans, et l'Artisanat appris est "Courtisane".

L'admission demande un jet sous le CHA x 5.

Ordres Proscrits



Tous les Ordres granbretons ne sont pas acceptés par l'Empire Ténébreux. Il est question de certains d'entre eux ci-dessous.

L'Ordre du Papillon était si infect, que le Roi-Empereur Huon le bannit. Ses membres causaient des querelles sanglantes avec les autres Ordres, sabotaient leurs victoires, envahissaient et tentaient de conquérir des pays avec lesquels la Granbretanne n'était pas encore en guerre. Les Papillons furent dispersés et tous furent privés de leur masque. Les quelques Papillons restants ont fui en France et en Germanie.

Les Papillons formaient un Ordre d'éclaireurs. Leur nom provient de leur machine volante, un harnais portant un petit moteur actionnant deux ailes de cuir, peintes de couleurs vives.

Les Papillons sont des pilotes et recoivent +1D4 en DEX.

L'Ordre du Voleur n'a jamais été approuvé par le Roi-Empereur et tous ses membres sont abattus à vue. Ils volent les masques des autres Ordres, pour leur usage.

Les Voleurs se cachent dans les quartiers en ruine de Londra. En dehors de ses membres, nul ne connaît l'emplacement de leur temple, celui-ci se déplace fréquemment. Les membres de cet Ordre sont des voleurs. La plupart sont des Granbretons, rejetés lors des épreuves d'admission dans les Ordres ou à la fin de leur entraînement. La médiocrité y côtoie l'ambition.

L'Ordre de l'Ours essaya d'assassiner sans succès l'Empereur Huon. Ils furent pourchassés au loin. Les survivants de l'Ordre sont supposés avoir fui en Asia Communista.

Les Ours choisissent leurs armes parmi les armes à deux mains. Les Ours sont tous des Guerriers et recoivent +1D6 en FOR et +1D4 en CON.

Les Sans Masques

Il ne s'agit pas d'un Ordre. Les Sans Masques sont ceux qui sont tombés dans la disgrâce du Roi-Empereur pour des actions allant à l'encontre des souhaits impériaux, pour insubordination, pour activités anti-Granbretonnes, ou pour des crimes similaires. Un quartier de Londra leur est réservé, aucun autre Granbreton ne vit auprès d'eux, ni n'entretient de relation avec eux. Les Sans Masques cultivent ou trouvent leur nourriture dans les égoûts et les taudis désertés de Londra et ils ne quittent que rarement leur quartier. Quand les membres d'un Ordre traversent le quartier des Sans Masques sans escorte, ils disparaissent souvent sans laisser de trace.

En raison de l'aversion de tous les Granbretons envers la lumière du soleil et l'air frais sur leurs faces exposées, les Sans Masques tentent souvent de protéger leur visage par du tissu ou des morceaux de cuir, voire même par des ordures. Quiconque est découvert avec quoi que ce soit ressemblant à un véritable masque, se voit confisquer l'objet qui est détruit, le porteur étant exécuté.

Tous les Sans Masques espèrent et rêvent d'effectuer une action qui leur redonnera la faveur du Roi-Empereur, leurs titres, et le plus important, leur masque.

Les Sans Masques sont des Granbretons normaux à tous points de vue, bien que leurs comportements soient un peu plus pervers que celui des autres sujets de l'Empire Ténébreux, en raison de leurs efforts pour dissimuler leur visage. Les Sans Masques sont, pour cette raison, de meilleurs serviteurs de l'Empire Ténébreux que nombre de loyaux sujets, car, pour faire preuve de zèle afin de retrouver leur statut, ils acceptent allègrement les missions les plus folles.

Les Sans Masques ont les caractéristiques et les compétences obtenues dans leur ancien Ordre. Leurs quelques enfants sont enlevés par la garde nocturne des Chats et amenés à la Sororité.

Les Autres Ordres

Les Ordres de l'Empire Ténébreux que nous avons décrits sont sans doute les plus importants, les plus intéressants, ou les plus grands. Beaucoup d'autres Ordres existent, comme ceux du Crocodile, du Barracuda, de l'Etourneau ou de la Mangouste et n'ont pas été décrits ici. Si vous avez besoin d'autres Ordres, ou si vous voulez en créer, vous êtes libres.

Un Jour de la Vie d'Oshol Nariva



Faisons connaissance avec Oshol Nariva, frère de l'Ordre du Sanglier. Oshol est chef de meute dans les glorieuses armées du Roi-Empereur Huon de Granbretanne. Il est râblé et trapu, comme le sont la plupart des Sangliers, porte une barbe et des cheveux roux et hirsutes. Son masque de Sanglier est fait de bronze, armé de défenses émaillées et orné de grenats rouges pour les yeux. Oshol préfère le brun et l'ocre sombres pour ses vêtements, toujours taillés dans du cuir épais et de la laine. Il craint la lumière crue du jour et porte constamment des gants de cuir fin avec un manteau de toile rugueuse, muni d'une profonde capuche qui couvre son masque. Une broche d'or incrustée de rubis, prise sur sa première proie, une fille de France ferme son manteau.

Oshol a ses quartiers dans les vastes baraquements des Sangliers. Son compagnon de chambrée est le chef de meute Wavan Larmior. Wavan et Oshol se détestent, mais leur serment de Sangliers les a empêchés, jusqu'à présent, de se battre à mort. Ils ne s'adressent jamais la parole.

Wavan a maculé le lit d'Oshol, un acte de malice qui lui fait grincer les dents. Furieux, il beugle après deux esclaves, mais leur arrivée, trop tardive à son goût, aiguise encore sa colère. Oshol sort sa hache du fourreau et tranche les pieds d'un des deux hommes. Il ordonne ensuite à l'autre de nettoyer parfaitement sa literie, sous peine de subir le même sort.

Oshol est assis sur le lit de Wavan et mange à la manière saccadée des Granbretons, glissant la nourriture sous le bord de son masque. Tandis qu'il se goinfre, il se demande comment les sous-hommes non-Granbretons peuvent survivre sans masques, en mangeant parmi leurs semblables, le visage découvert. Cette pensée le fait frissonner et lui coupe l'appétit. Il réajuste son masque en se relevant et laisse tomber son plateau à moitié vide sur le cadavre avant de partir. Derrière lui, l'esclave continue de nettoyer la literie, il lui faudra encore reporter le plateau au mess et se débarrasser du corps. D'une certaine façon, c'est un traitement de faveur: l'esclave a la chance de manger les restes de son repas, éparpillés sur le sol.

Oshol quitte les baraquements et se dirige vers le terrain de parade, où sa meute s'est déjà rassemblée. Il annonce que le commandeur

qui les dirige, Rughi Ravian, lui a accordé une journée de repos et il laisse le commandement à l'animal Nerlh.

Dépassant le Temple du Sanglier, Oshol se retrouve sur un quai de la Tames. Sa couleur est particulièrement sombre aujourd'hui. Les Crânes ont exécuté, ce matin, plusieurs milliers de prisonniers germains, en célébration de l'anniversaire du Duc Adaz Pomp. C'est une belle journée. Même la brume verdâtre tourbillonne gaiement aux yeux d'Oshol, mais la ville s'offre aux rayons meurtriers du soleil. Oshol pâlit sous son masque et tire un peu plus son manteau sur lui, alors que sous le soleil, la rivière s'illumine d'une couleur de rubis brillante et reflète ses lueurs rouges autour d'Oshol.

Soudain, Oshol tourne et court comme un dératé vers l'ouverture d'un tunnel sombre qui ouvre sur les galeries de la Sororité. Oshol aspire à voyager sous terre aujourd'hui, pour redécouvrir les lieux de son enfance, mais aussi échapper au soleil. Comme il court dangereusement au bas des escaliers grossièrement taillés, il titube, percute des esclaves et fait brailler des enfants et d'autres guerriers masqués. Mais, lentement, il se calme et transforme sa course folle en une douce promenade. Il déambule dans les tunnels humides et enfumés du Monde Souterrain, où il écoute les cris des enfants dans leurs crèches obscures. Il sourit sous son masque ; tous les Granbretons savent que les enfants sont de doux animaux, qui doivent être dressés et imprégnés des doctrines de l'Empire Ténébreux. Sinon ils deviendraient des sous-humains, des sans masques. Des vieilles desséchées, usées par l'âge, cachées derrière des masques hideux en cuir, détalent sur son passage. Certaines traînent de misérables paquets d'enfants au bout de harnais en cordes. Oshol peut presque goûter le ressentiment des sorcières pour sa présence dans leurs couloirs puants. Il tente d'en aborder une, mais elle siffle vers lui et décampe.

Oshol sort des tunnels à la Tour Suspendue, un bâtiment que les savants-sorciers ont élevé dans les airs il y a une décennie. Depuis, ils sont incapables de la redescendre. La Tour, un colosse de quarante étages, suspendue à plusieurs mètres au-dessus du sol, n'a jamais fini de stupéfier et de ravir Oshol, fasciné par la science. En fait, un des Ordres dans lesquels il a postulé à 11 ans, était celui des Serpents. Bien qu'ils l'aient rejeté, son intérêt pour la science ne s'est jamais éteint.

En flânant plus loin, Oshol rencontre deux femmes Vison. Elles s'approchent tout en papotant dans leur langue d'Ordre, jouant avec leurs masques de fourrure et leurs éventails en dentelle. Elles ne portent que de fines lanières de tissus moulant les parties choisies de leur anatomie. Oshol hésite un moment, étourdi par ces corps presque nus, exposés à la lumière du soleil. Il porte une main gantée de cuir à son masque pour assurer sa tête qui palpite.

Les Visons papotent à nouveau entre elles, et tournent ensuite leur regard vers lui depuis les gigantesques yeux en onyx de leur masque. "Bonjour, sire Sanglier", dit la plus grande d'une voix mélodieuse, tandis qu'elle caresse amoureusement le corps de sa compagne. Celle-ci glousse poliment et invite Oshol de sa main. "Est-ce qu'on peut faire quelque chose pour toi ?" Oshol tente de les saisir à l'aveuglette, mais elles l'évitent en pouffant. "Ca te coûtera un quart d'heure pour les attouchements, deux heures si tu veux plus ! Une journée si tu fais dans le sadisme", chuchotent-elles d'une voix rauque. "Les attouchements", c'est trop peu pour Oshol, et il ne veut pas dépenser deux heures de son jour de congé au bénéfice de l'Ordre du Vison, pour un moment de plaisir.

"J'ai besoin de rien", grogne Oshol, et il remonte dignement la rue, laissant glousser les Visons entre elles sur son manque d'éducation. Mais elles repèrent bientôt deux masques du Requin et elles oublient Oshol. Celui-ci s'arrête pour s'appuyer contre le bâtiment derrière lui, dodelinant doucement de la tête. Son crâne lui fait mal. Ce doit être la lumière du jour. Où est-ce qu'il y a une taverne? Une liqueur et un coin pour s'asseoir lui feraient du bien.

Se propulsant abruptement, Oshol empoigne un esclave, le jette contre le mur jusqu'à ce que ses dent en claquent. Il colle son masque contre sa figure et lui beugle "Vite ! La taverne la plus proche, loque putride!" L'esclave ensanglanté agite frénétiquement son bras en direction du Palais, dont les étranges flèches dépareillées s'élèvent au dessus de la ville. A peu de distance, Oshol voit l'enseigne d'une taverne, "La Dame Pendue". Il abandonne l'esclave et se dirige vers la taverne. Il s'assoie à l'intérieur devant une chope d'alcool fort, glisse une paille en ferblanc à travers son masque et sirote son verre. A travers la porte ouverte il observe le palais. Ses murs le troublent, leur allure clinquante agit comme la musique militaire pour son âme. Son mal de crâne disparaît, tandis qu'il se balance rythmiquement, d'un côté et de l'autre, avec la musique discordante qui s'élève de la salle commune de la taverne.

La Dame Pendue est archi-comble, même à cette heure tardive et des douzaines d'hommes-bêtes titubent derrière et devant ses portes. Un Rat très emméché, le masque de guingois, heurte violemment Oshol et renverse son verre. "Attention, charogne", grommelle Oshol au Rat enivré. Celui-ci le regarde, les yeux mi-clos, à travers un de ses orifices oculaires. "Et redresse ton masque. Tu déshonores mon Empire".

Avec un soupir hoquetant, le Rat se redresse d'un coup. "Mange ta merde, Sanglier". Il réajuste son masque afin de cacher ses traits et sort une dague. "Excuse-toi ou crève".

Oshol voit rouge. Soupesant sa chope, il grogne "Viens-là, viens voir ce que peut faire un Sanglier!". Le Rat est sur lui avant qu'il ait fini, et porte, dans sa fureur d'ivrogne, un coup de sa dague sur le masque du Sanglier. Oshol agrippe la main du Rat portant la dague et fracasse sa chope contre le masque du Rat. Celui-ci hurle, en voyant le combat tourner en sa défaveur. Oshol, dans une furie aveugle, le jette au sol, le piétine encore et encore, jusqu'à ce qu'un autre Rat accourre, l'épée courte à la main. Oshol s'empare de ce nouvel adversaire et le fait passer par-dessus sa tête, tandis que celui-ci sabre férocement le bras gauche d'Oshol. Le Sanglier le projette dans la rue, devant une meute de Crânes

Oshol Nariva

Granbreton, Commandeur de l'ordre du Sanglier.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	17	12	13	15	12	8

Points de Vie : 17 **Blessure Majeure** : 9 **Armure de Plaques** : 1D10+2

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de Bataille	89%	1D8+2+1D6	86%
Masse (Main Gauche)	85%	1D8+1D6	82%
Poing	82%	1D3+1D6	-

Compétences : Connaissance de la Mécanique 21% ; Sentir 37% ; Chercher 30% ; Equitation 91% ; Eviter 28%.

Oshol possède une broche d'or incrustée de rubis de grande valeur, plus de 5000 A. Le Sanglier est trés attaché à son premier trophée et rentrera dans une colère sanguinaire si celle-ci disparaît.

à cheval lancée en plein galop. Comme cet adversaire malchanceux est piétiné, les Rats se ruent sur Oshol. Devenu fou furieux il lève son dernier bras intact pour fracasser ses ennemis. Le combat tourne en une mêlée frénétique de Rats, de Sangliers et de Crânes. Oshol continue à se battre jusqu'à ce que le gourdin d'un Crâne l'assomme.

Il revient à lui dans son propre lit, son bras gauche et sa tête entourés de bandages. A sa stupéfaction, son propre Connétable est assis à proximité et remue rapidement la tête d'avant en arrière. Le masque incrusté de joyaux du Connétable irradie d'envies meurtrières.

"Vous êtes un idiot", glousse-t-il. "Vous êtes un idiot stupide. Vous avez tué un Rat, peut-être deux, et estropié quatre autres, le saviez-vous ? Brenal Farnu (le Grand Connétable des Rats) est outragé. Qu'est-ce que vous avez fait, Nariva ?".

"J'ai été provoqué, Majesté..."

"Silence !" Le Connétable le regarde de façon inquisitrice. "Quelle punition devrions-nous vous infliger pour cette violation du repos de Londra, Nariva ?". "Votre Noblesse, je ne sais pas". Oshol a la gorge serrée et essaie de ne pas penser au destin effrayant qui l'attend certainement. La mort, même une mort lente, serait préférable au statut de Sans Masque. Une vie sans masque... Il gémit doucement et frissonne.

Le Connétable le regarde pensivement. "Peut-être devrions-nous vous ôter votre masque, violent personnage. Mais vous avez repoussé toute une escouade de guerriers armés, en n'utilisant que vos poings et une chope à bière. Vous avez été tout ce qu'il y a de plus provoqué et votre furie guerrière pourrait se révéler très utile dans les guerres à venir. Qui plus est ce n'est pas votre premier exploit, nous vous avons déjà remarqué sur le champ de bataille. Enoncez votre désir".

Oshol est long à répondre. "Votre Altesse, je désire vous servir aussi bien que je le puis, en conséquence, peut-être avec un commandement plus important. Un Chef de Meute s'oppose à moi, portant atteinte à ma tâche et à mes hommes. Si je pouvais être débarrassé de lui..."

"C'est entendu", assure le Grand Connétable. "Je vous élève par la présente au grade de Commandeur dans l'Ordre du Sanglier. Cet autre chef de meute, qui que ce soit, est placé par la présente sous vos ordres. Souvenez-vous, toutefois, que c'est un frère Sanglier". Il s'en va.

Oshol rit péniblement. Bonne journée. Demain son nouveau masque sera prêt et il assignera perpétuellement Wavan à la corvée de chiottes. Peut-être laissera-t-il ses nouveaux animaux torturer quelques filles esclaves en célébration. Rêveur, il glisse dans le sommeil.

Vie Quotidienne en Granbretanne

La plupart des citoyens de Granbretanne sont des guerriers, comme on peut le voir dans les romans sur Hawkmoon. La ville de Londra est une véritable base pour les millions de soldats qui y habitent lorsqu'ils ne sont pas en campagne. On n'utilise jamais l'argent entre Granbretons. Tous les Ordres ont leur propre tâche à remplir pour l'Empire Ténébreux, que ce soit combattre, soigner, fabriquer des armures ou élever les enfants. Les sujets vivent dans des baraquements sans avoir à acquitter de loyer et tout ce dont ils ont besoin leur est fourni par leur Ordre. Les Ordres s'entretiennent eux-mêmes, prennent nourriture, textiles et esclaves en temps de guerre. Même la terre conquise en temps de guerre est partagée entre les Ordres, et les habitants de celle-ci sont par là même considérés comme étant la propriété des Ordres.

Le commerce des biens en excédant est normal entre les Ordres. Oshol n'a pas eu à payer pour son verre à la Dame Pendue - l'esclave tient le compte du nombre de timbales de liqueur qui sont servies à chaque Ordre. A la fin du mois, le propriétaire de la taverne, un Renard, fait les comptes et les donne à un Intendant Sanglier.Celui-ci rend à l'Ordre du Renard tous les services, les esclaves ou les biens qui lui sont demandés pour régler l'alcool bu, les esclaves Renard tués et la nourriture mangée par les Sangliers. A un niveau plus personnel, les Visons qu'a rencontré Oshol attendaient de lui qu'il les serve personnellement pendant une durée plus ou moins importante, en échange de plus ou moins grandes compensations sexuelles. Le style de ce service aurait pu être de surveiller le travail des esclaves dans les ateliers Visons, servir de garde du corps, ou prendre des vêtements ou de la nourriture dans les réserves des Sangliers, pour les Visons.

Chaque Ordre possède un grand et magnifique bâtiment, appelé Temple, qui lui sert de quartier général et de chapelle. En général ce temple est situé aussi près que possible des baraquements.



Objets Technologiques

Ce chapitre se propose de définir les Objets Technologiques, gadgets livres et autres pièces d'équipement possédés par les Scientifiques et les Érudits débutants. Pour cela, deux systèmes détaillés ci-dessous s'offrent à vous. Le premier consiste simplement pour les joueurs à déterminer aléatoirement sur une liste quels sont ces Objets.

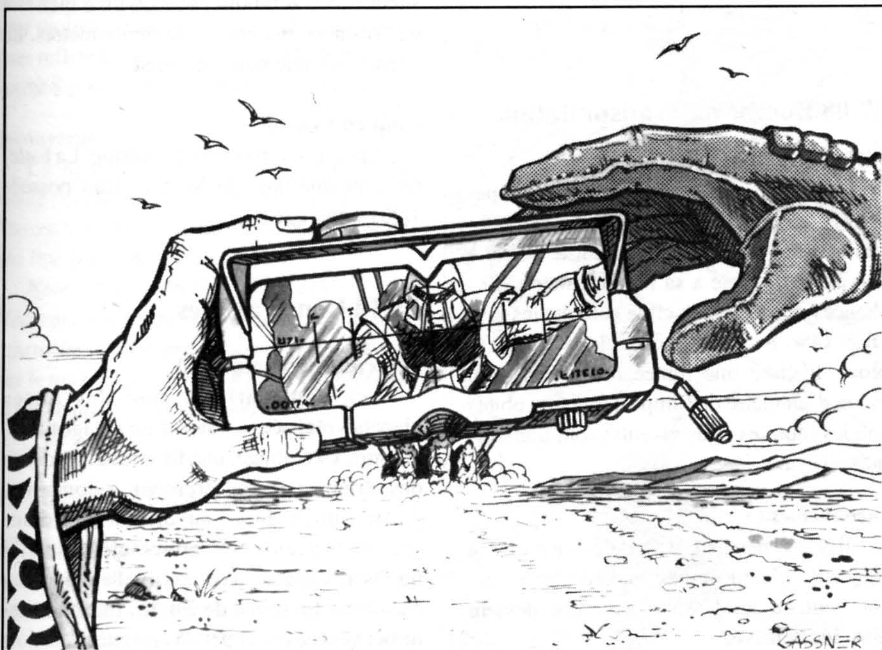
Le second donne un moyen de création entièrement régi par le joueur. Il revient au joueur, en accord avec le Maître de jeu, de choisir parmi ces deux systèmes.

Erudit ou Scientifique ?

La détermination d'objets technologiques diffère selon ces deux classes sociales. Le Scientifique commence avec 1D3+1 objets tandis que l'Erudit débute avec seulement deux objets. L'Erudit bénéficie, en revanche, de toute une bibliothèque amassée par ses soins : documents spécialisés qui font souvent défaut au Scientifique. L'Erudit est, en effet, plus orienté vers la recherche de la connaissance, du savoir, de la découverte de la vérité en toute chose ; tel est son véritable but. Cet esprit se traduit essentiellement par le regroupement de tous les documents spécialisés. Leur recherche et leur lecture laissent peu de temps à l'Erudit pour la création. A l'inverse le Scientifique se préoccupe moins de la connaissance que de concrétiser ses idées.

La bibliothèque réunie par l'Erudit lui profite de la façon suivante (toute autre personne sachant lire peut aussi en bénéficier). Tout d'abord le savoir accumulé n'est pas universel. Les sujets abordés dans ces volumes couvrent uniquement les trois compétences dominantes de l'Erudit en connaissance (celles à 50%, 40% et 40% réparties aux choix du joueur). Pour tout jet sous une de ces compétences le lecteur peut s'aider de cette masse de documents. En terme de jeu, cet apport se traduit pour le joueur par la possibilité d'un second jet, le meilleur des deux étant retenu. L'inconvénient de ce travail d'archiviste est le temps perdu à cette tâche. Pour un simple problème il faut compter au moins une ou deux semaines de recherche. Un cas plus complexe demande un ou deux mois de lecture. Il revient au maître de jeu de fixer le temps. Ce délai reste évidemment à cumuler avec le temps consacré à la réalisation d'un objet technologique. Si le personnage a déjà échoué et entame des recherches après un échec, il a droit à un autre jet, mais il doit reprendre son travail à zéro (investir à nouveau, consacrer du temps...).

Exemple : Vairbrun Howell, jeune Érudit parisien, cherche à synthétiser un gaz toxique, afin de repousser les armées granbretonnes assiègeant la cité de crystal. Les défenses extérieures sont déjà investies, le temps est compté. Aussi Vairbrun entame immédiatement la synthèse sans consulter sa bibliothèque. La difficulté finale égale 50, sa compétence de 60 lui laisse 10% de réussite. Le jet de dés donne 36, Vairbrun a échoué. Entre-temps un hiver des plus glacials bloque momentanément les opérations de siège. Vairbrun dispose d'un nouveau délai inespéré. Immédiatement l'Érudit reprend ses travaux. Il recherche dans ses documents les raisons de son échec. La difficulté, estimée majeure par le maître de jeu, lui demande un mois de lecture, après quoi il doit reprendre ses travaux à zéro. Après ce nouveau cycle Vairbrun teste ses travaux : 08, réussi. Mais il est trop tard, les dernières murailles de Parye s'écroulent sous les galeries des sapeurs granbretons, livrant passage aux assaillants.



Création

Cette première méthode permet au joueur de créer lui-même ses propres objets. La marche à suivre est la suivante. Pour chaque objet possédé par le personnage, Érudit ou Scientifique, le joueur dispose de toutes ses compétences pour sa réalisation. En fait aucun jet de dés n'est nécessaire, l'objet a déjà été réalisé avec succès. Chaque compétence peut être utilisée à son maximum pour la construction de l'objet. On considère que le personnage a bénéficié de l'aide de ses confrères, voire de son maître, dans ses travaux. Le joueur peut aussi utiliser les avantages et inconvénients pour son oeuvre. Reste au maître de jeu de déterminer, d'après la difficulté finale, les défauts de l'objet réalisé. En résumé, la démarche est celle de la création habituelle d'un objet à trois exceptions près :

- La réussite est automatique.
- Aucun investissement financier n'est nécessaire.
- Les compétences peuvent être utilisées au maximum.

Exemple : à sa création, le joueur de Vairbrun décide de protéger efficacement son personnage. Il décide de lui donner une armure. Il utilise pour cela la capacité armure biologique. Sa compétence en biologie étant de 40%, il gagne quatre points d'armure, ceci automatiquement et sans dépenser le moindre PA. Reste au maître de jeu de donner un inconvénient à l'objet réalisé.

Objets Technologiques

La seconde possibilité pour le joueur consiste à tirer aléatoirement dans la liste suivante les objets qu'il possède. Ce moyen per-

met de finir rapidement la création du personnage et fournit au maître de jeu un ensemble d'objets qu'il peut utiliser à ses propres fins. Cette liste ne se veut pas exhaustive, le maître de jeu est libre de supprimer, d'ajouter certains objets ou encore de modifier certains détails. Utilisez un D100 pour la détermination des objets.

01-02 Heaume Sensoriel

Difficulté Electricité : 50

Le Heaume Sensoriel se présente comme un casque fermé, semblable à ceux des armures de plaques. Deux demi-globes métalliques ornent cependant chaque côté du casque. Une fine toile d'aluminium, doublée de soie, couvre son intérieur. Le casque abrite en fait un fin système électrique qui amplifie les bruits extérieurs. Le possesseur gagne ainsi un bonus de 30% à sa compétence Écouter.

Coût en Energie :

Un point par heure d'utilisation. Le casque contient une batterie permettant son fonctionnement durant 3D6 heures.

Désavantage :

Le mécanisme d'amplification sonore "s'emballe" quelquefois. Dans ces conditions, l'appareil émet des bruits violents, bien trop forts pour l'oreille humaine. Le personnage doit alors réussir un jet sous 2xPOU, afin de ne pas s'évanouir sous le choc pour quelques rounds (1D10). Ces accidents ont 5% de chance de se produire par heure d'utilisation ou encore selon le libre arbitre du maître de jeu.

Note : Le Heaume Sensoriel ne possède aucun point d'armure en regard de son mécanisme. Pour chaque coup reçu (non paré ou évité) par le personnage, jeter 1D6. Sur un résultat de un le casque est brisé ainsi que son délicat mécanisme. Le malus en perception dû à un casque de plate ne s'applique pas à la compétence Écouter dans le cas du Heaume Sensoriel.

03-04 Cendres de Mort

Difficulté Chimie : 40

Le personnage possède 1D4 doses de Cendres de Mort, soigneusement dosée pour l'organisme humain. Cette poussière grise a pour matière brute les cendres radioactives recueillies dans les déserts calcinés du Tragique Millénaire. Toute personne avalant une dose tombe en catalepsie après 1D4 heures. L'effet se prolonge pendant 2D6 journées. Son état est tel que même le médecin le plus averti le croira mort.

Inconvénient :

L'ingestion de cendres de mort peut causer de sérieux dégâts à l'organisme. Si le personnage ne réussit pas un jet sous 5xCON il endure autant de points de dégâts que le nombre de journées où il demeure sous l'effet de la poussière.

05-06 Bras d'Acier

Difficulté Mécanique : 50

Un Bras d'Acier ressemble à la pièce d'armure protégeant le bras auquel on aurait ajouté un harnais pour le fixer solidement à son porteur. Le Bras d'Acier suit facilement les mouvements et apporte 10 points de FOR supplémentaire au porteur.

Coût en Energie :

2 points par round d'utilisation. Une batterie jointe au bras d'acier renferme 3D6 points d'Energie.

Désavantage :

Le mécanisme du bras est extrêmement vulnérable à l'humidité. Une exposition à la pluie, ou pire une immersion, le bloque totalement, empêchant alors tout mouvement du bras prisonnier. Seul un démontage complet et le nettoyage des pièces permet sa remise en état.

Note : Un personnage peut porter deux Bras d'Acier. Dans ce cas, sa force est augmentée de 20 pour toutes les actions où ses bras agissent conjointement (Par exemple, pousser une lourde charge ou encore manier une arme à deux mains ou un arc). A chaque coup reçu par l'aventurier jeter 1D6. Sur un résultat de 1 le Bras d'Acier est touché. Celui-ci possède seulement deux points d'armure et quatre points de vie. A zéro point de vie le Bras est irrémédiablement brisé et bloqué.

07-08 Bombe de Transmutation

Difficulté Chimie : 60

Une Bombe de Transmutation est un petit cylindre de cuivre d'à peine dix centimètres de long. Son utilisateur peut le lancer à une distance égale à sa FORx5 mètres. Ses chances de toucher la cible sont égales à sa DEX x4%. Au premier choc, le cylindre explose, libérant une fumée rouge. Dans un rayon d'un mètre de l'impact, tous les objets solides (non les êtres vivants) sont transformés en eau.

Inconvénient :

Il y a cependant 20% de chance que le projectile n'explose pas et perde lentement son contenu sur le sol. La bombe devient alors inoffensive.

09-10 Projecteur Holographique

Difficulté Electricité : 60

Le Projecteur Holographique est une petite boîte carrée en cuivre. Cette boite contient, enregistrée, une séquence visuelle (deux ou trois personnes dialoguant par exemple) pour une durée maximum d'une minute. Le projecteur peut reproduire parfaitement cette séquence dans le moindre détail. Chaque couleur, chaque mouvement est respecté dans le moindre détail. Le projecteur holographique peut produire la séquence jusqu'à une distance de cent mètres. Cette distance et l'orientation sont réglables par le possesseur.

Coût en Energie :

2 points par round d'utilisation. L'appareil contient une petite batterie avec 3D6 charges.

Désavantages :

Le principal défaut des Projecteurs Holographiques est d'exploser subitement. Il y a 3% cumulatif par round d'utilisation que la boîte de cuivre explose (2D6 points de dégâts dans un rayon de trois mètres).

Note : La séquence enregistrée par le Projecteur Holographique est à déterminer par le maître de jeu ou le joueur lui-même. Il peut s'agir d'une scène de combat, d'un moment banal de la vie ou encore d'un monstre terrible et repoussant.

11-12 Mange Bruit

Difficulté Electricité : 60

Un Mange Bruit se présente comme une sphère d'argent munie d'un fin pommeau. Son utilisation permet de créer une sphère de silence total d'un diamètre de trois mètres à une distance maximum de trente mètres. Le silence persiste pour un round.

Coût en Energie :

5 points par round d'utilisation. La batterie contenue dans le Mange Bruit possède 1D6+4 charges.

13-14 Lamecarlates

Difficulté Mécanique 50

Les Lamecarlates sont des armes blanches réalisées à l'aide d'un alliage titanechrome. Cet alliage, une fois travaillé, donne des armes particulièrement redoutables, d'une dureté égale au diamant et d'une grande légèreté. Ces armes ajoutent trois points aux dégâts et sont virtuellement indestructibles. En terme de jeu, les Lamecarlates ne peuvent se briser par un critique. Leur nom

provient des reflets rouges chatoyant à la surface de l'arme. Le joueur possède l'une de ces armes du type de son choix.

Désavantages :

Les Lamecarlates sont indestructibles mais souffrent d'un talon d'Achille. L'alliage "parfait" se décompose à basse température. Si l'arme est exposée à une température inférieure à - 10° C, elle se réduit alors en cendres grises, désormais inutilisables.

Note : Les Lamecarlates sont avidement recherchées par nombre de guerriers ou de voleurs désirant les vendre à de riches acheteurs.

15-16 Pilule d'Invisibilité

Difficulté Chimie : 100

L'aventurier possède 1D6 pilules. La consommation de l'une d'elles rend la personne invisible, après un temps de latence de 2D10 minutes. L'effet dure 2D10 heures. Cependant, seule la personne devient invisible, mais pas ses vêtements ni son équipement.

Inconvénient : aucun

17-18 Mécarmure

Difficulté Mécanique: 60

Une Mécarmure est une armure de plaques particulièrement élaborée. Elle bénéficie tout d'abord d'un alliage particulièrement résistant, voisin de celui des Lamecarlates. Le grand avantage de cet alliage réside en sa plasticité. La plaque se déforme momentanément sous l'impact, absorbant ainsi une grande partie de l'énergie du coup donné. Ensuite, les formes de l'armure n'offrent aucun point d'accroche, aucune surface plane. Ces courbes amènent souvent les coups donnés à "glisser" sur les plaques. Les Mécarmures sont toujours d'un noir profond, avec quelques reflets bleu électrique. Une telle armure donne 8 points de protection à son porteur.

Inconvénient :

Le métal des Mécarmures souffre du même défaut que celui des Lamecarlates. En dessous de - 10° C le métal se désagrège en une fine poussière grise.

Note : La perfection des formes d'une Mécarmure a son revers. Chaque armure est construite sur mesure. Toute autre personne que le porteur originel doit avoir exactement la même taille pour en bénéficier.

19-20 Ailes Mécaniques

Difficulté Mécanique 95:

Les Ailes Mécaniques sont une paire d'ailes actionnée par la force musculaire. Le système de démultiplication de la force est insuffisant à propulser l'appareil par temps calme. Les vents ascendants sont nécessaires pour tout déplacement prolongé. Sans vent, la personne se pose doucement assez rapidement.



Inconvénient :

Les ailes mécaniques sont inutilisables par mauvais temps. Tout personnage qui se déplace par ce moyen a ses deux bras occupés par la propulsion des ailes.

21-22 Arc Acier

Difficulté Mécanique : 40

Un Arc Acier est une arme de jet à cordes (arc composite, arbalète, arc long, arc simple) équipée de deux branches métalliques plastiques. Ces branches permettent d'accumuler une plus grande énergie afin d'augmenter la puissance du trait et sa portée. Les dégâts de l'arme sont à augmenter de 3 points et sa portée doublée. Par contre l'utilisation d'un arc acier demande une FOR minimum de 13.

Inconvénient :

Les lames d'acier constituant les branches perdent lentement leur plasticité. Il devient dès lors de plus en plus difficile de tendre l'arc. 1D4 ans après sa création les branches sont devenues totalement rigides, l'arc devient dès lors inutilisable.

23-24 Pisteur

Difficulté Chimie : 50

Un pisteur se présente comme une sphère bleutée. Mis sur une trace, le pisteur émet une lueur très vive tant que le porteur suit cette piste. Les variations de lumière permettent de déterminer le chemin à suivre pour le poursuivant. Cet appareil ajoute 30% à la compétence Pister.

Coût en Energie :

1 point par minute d'utilisation. Le pisteur est relié à une batterie contenant 3D6 charges.

Inconvénient :

Aucun, si ce n'est la lumière émise par le pisteur.

25-26 Bouclier Tueur

Difficulté Electricité : 50

Un bouclier tueur a pour base un écu ou un grand bouclier. Une cavité creusée dans la partie centrale du bouclier abrite une microbatterie capable de décharger en une seule fois une forte énergie. Une fine plaque de mé-

tal conducteur recouvre la surface convexe du bouclier. Reliée à la batterie, elle transmet la décharge électrique à toute personne ou objet la touchant. La plupart des armes blanches étant métalliques elles transmettent à leur porteur la décharge. Les dégâts causés égalent 3D6 sans aucune protection d'armure possible. Le bouclier tueur permet une seule utilisation, la batterie se décharge entièrement en une fois et le coup donné sur le bouclier déforme généralement la plaque conductrice. La batterie devra être rechargée après chaque utilisation. Le porteur peut déconnecter la batterie à volonté lui évitant ainsi d'être victime de sa propre arme.

Coût en Énergie :

La recharge de la microbatterie demande 20 points d'énergie.

Inconvénient :

Le mécanisme du bouclier tueur est relativement vulnérable aux coups violents. Chaque parade réussie avec le bouclier a 10% de chance de causer la destruction définitive de la plaque conductrice et de la microbatterie.

27-28 Longue Vue

Difficulté Mécanique : 40

Inutile de décrire la Longue Vue du Tragique Millénaire, celle-ci ressemble, en tous point à celle des corsaires et autres pirates du XVIIè siècle. Une longue vue augmente la compétence Voir de 30% pour toute observation lointaine.

Inconvénient :

Le système de lentilles contenu dans une longue vue est extrêmement fragile. C'est pourquoi un solide étui de bois doublé de cuir la protège entre deux utilisations. Tout coup ou choc donné à une longue vue la détruit.

29-30 Eau de Vie

Difficulté chimie : 50

L'eau de vie est un liquide incolore au goût amer. Elle a pour effet d'accélérer le rythme de l'activité physiologique du buveur. En moins d'un quart d'heure, celui-ci connaît une nouvelle vitalité. Le personnage gagne dix points de CON, donc dix points de vie supplèmentaires. Le buveur bénéficie de cette augmentation même si ses points de vie doivent dépasser son maximum. L'effet de l'eau de vie se prolonge sur trois jours. Pendant ce temps, le personnage a seulement besoin d'une ou deux heures de sommeil par jour. Par contre il doit alimenter la fournaise qu'est devenu son organisme. Il devra au moins doubler sa quantité de nourriture habituelle s'il ne veut pas perdre plusieurs kilos. La personne détentrice d'eau de vie possède généralement dix doses. Il est possible de boire plusieurs doses, l'effet est alors cumulatif. Par exemple, boire deux doses ajoute 20 points de CON, la durée restant toujours de trois jours. Par contre les inconvénients sont aussi cumulatifs.

Inconvénient :

L'accélération du métabolisme provoque une grave usure du corps. Après les trois jours d'effet, le personnage ressent une grande fatigue, un épuisement presque total. L'eau de vie provoque aussi un affaiblissement définitif du corps. Par dose avalée le buveur perd un point de CON définitif.

31-32 Araignée Blanche

Difficulté Biologie : 50
Difficulté Chimie : 50

L'Araignée Blanche provient de cultures cellulaires mutantes. Elle se présente comme un amas compact, ressemblant à une gelée solidifiée de couleur blanche. Des pseudopodes longs de vingt centimètres forment une couronne tout autour de l'araignée blanche. Elle pèse en moyenne deux ou trois kilos.

Cet organisme primitif, créé artificiellement n'a pas la faculté de se reproduire. Laissée à l'air libre une Araignée Blanche se dessèche en quelques heures et meurt.

Un résidu liquide, obtenu lors de la création de l'Araignée Blanche, permet sa conservation pour 1D4 années, espérance de vie maximale de la créature. Ce liquide est très précieux car on ne peut l'obtenir uniquement que dans la phase finale de création d'une Araignée Blanche. La quantité synthétisée suffit juste à en conserver une . En dehors de son utilisation, la créature devra rester en permanence plongée dans ce liquide. Le possesseur d'une Araignée Blanche devra prévoir un contenant parfaitement étanche et résistant aux chocs.

Une Araignée Blanche permet de soigner toutes les blessures mineures, les brûlures et les blessures majeures si elles ne s'accompagnent pas de mutilation. Le blessé doit poser la créature sur sa chair meurtrie, l'araignée à son contact synthétise par osmose les tissus endommagés. Le personnage regagne alors 2D6 points de vie. Le temps nécessaire au soin est d'au moins une heure. Après quoi généralement l'araignée est trop épuisée pour continuer son oeuvre. A ce stade il est nécessaire de la régénérer, sinon elle ne peut redonner des soins. Il lui faut aussi un temps minimum de repos entre deux soins, généralement une journée. Dans le cas d'un coup donné à l'araignée, celle-ci a 0 point d'armure et 4 points de vie.

Coût en Énergie :

8 points pour régénérer la créature avant chaque utilisation.

Inconvénient :

L'Araignée Blanche n'a en elle même aucun désavantage, par contre les tissus soignés risquent de dégénérer pour finalement muter. Pour chaque utilisation il y a 5% de chance de dégénérescence. Celle-ci apparait un ou deux mois après les soins, la survie du personnage est alors sérieusement menacée. Les tissus soignés retournent à un état proche de l'araignée blanche et contaminent les tissus sains. Le personnage doit réussir un jet sous CON x 3 ou se voir transformer lentement en une gelée blanchâtre. Le processus lent, lui fait perdre définitivement un point dans chaque caractéristique chaque mois. La mort intervient lorsqu'une caractéristique tombe à 0. Aucun traitement n'est connu jusqu'alors pour stopper cette évolution.

Note : le contact avec une Araignée Blanche est des plus désagréables. Nombreux sont ceux qui refusent même aux portes de la mort un pareil traitement. Dans tous les pays où l'on pourchasse les mutants, les Araignées Blanches découvertes sont aussitôt détruites et leurs possesseurs malmenés. D'affreuses légendes courent sur ces créatures et leurs maitres, qui selon la croyance populaire transforment les honnêtes gens en horribles mutants.

33-34 Vibralame

Difficulté Mécanique : 40

Un Vibralame est une arme blanche dont la lame, par un système électromagnétique, vibre à une haute fréquence. Ses cisaillements ajoutent 1D10 aux dégâts occasionnés. La poignée de l'arme contient une microbatterie avec 1D6 charges.

Coût en Énergie :

1 point par round d'utilisation.

Inconvénient :

Les vibrations rendent l'arme plus difficile à manier, le personnage perd 10% à son attaque et à sa parade.

35-36 Casque de Vérité

Difficulté Biologie : 30
Difficulté Electricité : 50

Le Casque de Vérité se présente comme un casque sans la moindre ouverture, relié à une petite boîte métallique. Des petites aiguilles tactiles tapissent l'intérieur du casque. Rares sont les volontaires pour être soumis au Casque de Vérité. Ces aiguilles transmettent

les émotions à la boîte métallique qui analyse ces informations. Un grésillement sonore indique un mensonge de l'interrogé.

Coût en Énergie :

1 point par minute d'utilisation. L'appareil possède une batterie de 2D6 charges.

Inconvénient :

La fiabilité de ce détecteur laisse à désirer, pour chaque réponse de l'interrogé, utilisez le tableau suivant et jetez 1D100.

- 01-80 : le détecteur analyse correctement la réponse de l'interrogé.
- 81-100 : le détecteur se trompe.

Notes : Ces appareils sont très courants dans les grandes cours d'Europe où on les utilise pour démêler les écheveaux des intriguants. La plupart de ces machines sont souvent l'antichambre du bourreau. Il paraîtrait que les Granbretons ont amélioré le casque de vérité. Ils lui auraient ajouté une pince d'acier s'ajustant autour du cou de l'interrogé. A chaque mensonge les dents de la pince se reserrent un peu plus autour du cou du malheureux.

37-38 Chirurgie Plastique

Difficulté Biologie : 45

Le personnage, Érudit ou Scientifique, a subi une opération de Chirurgie Plastique, qui a parfaitement réussi. Il bénéficie d'un bonus d'1D6 en charisme.

Inconvénient :

Une forte émotion provoque un tic nerveux sur le visage du personnage (contraction des mâchoires, battement des paupières, balancement de la tête ...). Ce tic nerveux disparaît seulement avec l'émotion.

39-40 Muscle d'Airain

Difficulté Biologie : 30

Le personnage a augmenté sa force par l'injection de substance de synthèse. Il bénéficie d'un bonus de 1D6 en FOR.

Inconvénient :

Malheureusement pour le personnage, ces substances ont provoqué chez lui une allergie. Régulièrement des plaques rouges apparaissent sur sa peau, couvrant tout son corps pendant deux ou trois mois.

41-42 Pierre de Vie

Difficulté Biologie : 40

Le personnage a inséré dans son abdomen une Pierre de Vie. Cette pierre est un petit cristal de quelques centimètres de long. Nul ne connaît l'origine de ces vestiges du Tragique Millénaire. Leur effet sur l'organisme est tout aussi mystérieux, il semblerait qu'elles émettent une radiation favorisant le rajeunissement des cellules. Le possesseur d'une pierre de vie gagne 1D6 points de CON. Ces pierres sont difficiles à placer correctement dans l'organisme.

Inconvénient :

Les Pierres de Vie rentrent en résonance avec les lieux touchés par les armes nucléaires du Tragique Millénaire. Dans de telles circonstances, elles donnent de violentes douleurs à leurs porteurs. Tant que le personnage reste dans une telle zone, il souffre d'un malus de 10% à toutes ses compétences par la souffrance qui le tenaille.

43-44 Ailes Papillons

Difficulté Mécanique : 180

Les Ailes Papillons proviennent d'un Ordre Granbreton, banni par l'empereur Huon. Dispersées dans l'Europe, les Légions de cet Ordre ont été la proie de nombreux assaillants. L'Ordre des Papillons est bel et bien mort. Leurs ailes ont changé de mains et il est "courant", actuellement de voir un Européen manipuler un tel appareil volant. Celui-ci se compose d'une mécanique motrice de faible taille, attachée au dos du pilote par un harnais de cuir et d'une paire d'ailes. Celles-ci ont donné le nom de Papillon à l'Ordre. Leurs formes, leurs coloris vifs prennent pour modèles les ailes de ces insectes.

Une unique manette permet de diriger l'appareil. Les ailes se replient facilement et disparaissent une fois pliées dans la coque protectrice du moteur. Ainsi le pilote peut évoluer sans gêne au sol, mais l'ensemble ne peut être, en aucune façon, dissimulé sur une personne. La manipulation d'un Papillon demande la compétence Piloter un ornithoptère.

Coût en Energie :

Un point par km parcouru. Chaque papillon dispose encore de 100+1D100 points d'Energie. Leurs microbatteries ne peuvent être rechargées en aucune façon, elles doivent être remplacées. Celles-ci sont désormais extrêmement difficiles à trouver, depuis le bannissement des Papillons, les Serpents ne fabriquent plus ces batteries, quant à les réaliser soi-même, celles-ci ont une difficulté de 400 en Electricité...

Inconvénient :

Les Ailes Papillons présentent plusieurs défauts. Tout d'abord leurs conditions de vol sont limitées ; elles ne peuvent voler par temps fort, la frêle armature des ailes ne résiste pas à des vents violents. La pluie interdit aussi leur utilisation. Ces appareils ne peuvent s'élever à plus de deux cent mètres au dessus du sol. Dans le cas d'un affrontement, le pilote souffre d'un grave handicap. Il dispose uniquement d'une main, l'autre doit rester en permanence sur la manette de pilotage. Les ailes papillons sont des appareils très instables, si le pilote abandonne ne serait ce qu'un instant le contrôle de son appareil, celui-ci tombe immédiatement en chute libre. A basse altitude, à moins de cent mètres, cette erreur est mortelle, la fragilité des ailes interdit de redresser brusquement.

Note : Le papillon n'est pas un appareil de combat. Il permet surtout de transporter une personne dans les airs.

Equipage : un pilote
Armement : aucun
Points de Vie : 8
Armure : 0
Autonomie de vol : 200 km

Attaque	-10%
Fuite/Poursuite	-20%
Position Avant	-10%
Altitude	-10%
Esquive	+30%

45-46 Ecran Lointain

Difficulté Electricité : 50

Un Écran Lointain est une paire de jumelles fonctionnant par un système électromagnétique. Son utilisation donne + 40% à la compétence Voir.

Coût en Energie :

1 point par minute d'utilisation. Une batterie avec 2D6 charges est intégrée à l'écran lointain.

Inconvénient : aucun

47-48 Pollen de Pouvoir

Difficulté Biologie : 50

Le personnage a réussi à obtenir du Pollen de Pouvoir et à concocter la solution faisant bénéficier le buveur d'1D6 points de POU supplémentaire. Ce pollen provient d'une fleur du grand nord. Certains affirment même qu'elle pousse uniquement aux alentours du pôle.

Inconvénient :

L'ingestion de Pollen de Pouvoir développe le temps de sommeil nécessaire. Le personnage doit dormir au moins 9 heures par nuit, sinon il voit ses compétences en connaissance divisées par deux la journée suivante.
Cette diminution est due à un état d'hébétude.

49-50 Arc Magnétique

Difficulté Electricité : 50

Un Arc Magnétique est une arme de jet du type arbalète, arc... dont les branches métalliques se bandent sous l'action d'un champ magnétique induit par une batterie reliée à l'arc. L'action de ce champ magnétique multiplie la force donnée du projectile. Celui-ci cause 2D6 points de dégâts supplémentaires.

Coût en Energie :

Un point par projectile. La batterie associée contient 1D6 charges.

Inconvénient :

l'arc magnétique est inutilisable par temps de pluie.

51-52 Armure de Plomb

Difficulté Mécanique : 60

Une Armure de Plomb est une combinaison de protection contre les radiations. Avec celle-ci chacun peut s'aventurer en toute impunité dans les régions contaminées par les guerres du Tragique Millénaire. L'Armure de Plomb est en fait une demi-plate renforcée de pièces de cuir qui couvrent toutes les autres parties du corps. Une fine couche de plomb recouvre l'armure comme les pièces de cuir. Ce plomb est en fait un alliage fibreux suivant les déformations, évitant ainsi toute rupture. Une Armure de Plomb apporte 1D8+1 points de protection.

Inconvénient :

Une Armure de Plomb représente une lourde charge pour son porteur. Les pièces de cuir doublées de plomb sont assez rigides et ralentissent tout mouvement. Le porteur d'une Armure de Plomb perd 5 points de DEX.

Le casque fermé de l'Armure de Plomb divise par deux les compétences de Perception.

Notes : La perte de DEX peut apporter des désavantages dans le maniement des armes. Si avec ce malus la DEX chute en dessous du minimum nécessaire pour utiliser correctement une arme, les dégâts occasionnés par celle-ci sont divisés par deux. Les coups portés à l'armure de plomb peuvent l'endommager sérieusement et lui faire perdre son rôle protecteur. Pour chaque attaque non parée il y a une chance égale aux points de dégâts avant absorption par l'armure que la combinaison ne protège plus son porteur.

Exemple : Crise Spinser capturé par les Granbretons est envoyé dans l'ordre du Serpent comme cobaye. A la faveur d'une nuit, Crise s'enfuit dans une région radioactive avec une armure de plomb granbretonne. Alors que l'aube se lève, Crise entend derrière lui un bourdonnement lointain. Le chasseur se retourne pour découvrir une gigantesque libellule armée de pinces et de griffes. Empêtré dans son armure, Crise rate sa parade et reçoit un coup de griffe. Cette attaque cause 1D10+1 points de dégâts, les dés donnent huit. L'armure de Crise a 8% de chance de devenir ineffective. Heureusement, le jet donne 19 ; l'armure le protège encore des radiations.

53-54 Intelligence Supérieure

Difficulté Biologie : 50

Le personnage a réussi par altération de son cerveau à modifier ses cellules nerveuses. Toutes ces opérations mentales s'exécutent à une vitesse supérieure. La personne bénéficie d'un bonus de 1D6 en INT.

Inconvénient :

Cette altération a eu un impact néfaste sur le psychisme du personnage, celui-ci souffre depuis de migraines récurrentes. (A discrétion du maître de jeu). Les migraines donnent un malus de 10% aux compétences.

55-56 Influx Nerveux

Difficulté Biologie 50

Le personnage a développé son Influx Nerveux ce qui lui permet des réactions plus rapides. Il bénéficie d'1D6 points supplémentaires en DEX.

Inconvénient :

Cette rapidité de réaction se retourne parfois contre l'aventurier. Dans une situation de stress, ses réflexes peuvent le dépasser et provoquer des catastrophes. (Au maître de jeu de déterminer de tels échecs).

57-58 Viseur

Difficulté Mécanique : 40

Ce Viseur, bien que rudimentaire, permet une meilleure visée. Il donne un bonus de 10% à son utilisateur. Ce viseur peut s'adapter sur toutes les armes de jet arc, arbalète, lance feu.

Inconvénient :

Ce viseur est une mécanique assez délicate. Tout choc reçu par l'arme fausse le réglage. Le personnage doit alors passer une heure à refaire la mise au point.

59-60 Acide Paralysant

Difficulté Chimie : 50

L'Acide Paralysant se présente comme de petits cristaux jaunes, solubles dans tout liquide. Leur dissolution s'accompagne de bulles peu discrètes. Ils n'altèrent pas cependant le goût du liquide. La virulence de l'acide paralysant est de 10. Son effet est de provoquer une paralysie complète pour 2D6 heures par inhibition du système nerveux. La victime perd aussi conscience. A moins d'un examen attentif, la personne paraît morte, toutes ses facultés vitales étant ralenties.

Inconvénient : L'Acide Paralysant a un effet difficilement contrôlable. Toute personne paralysée doit tester sa CON contre une virulence de 10. En cas d'échec elle endure 1D6 points de dégâts.

Note : la personne possède 1D6+1 doses de cristaux.

61-62 Alcool d'Ebriété

Difficulté Chimie : 50

L'Alcool d'Ebriété a l'apparence, le goût d'un vin habituel. Cependant son effet toxique est démultiplié. En moins d'un verre, le buveur peut devenir complètement saoul. Sa virulence est de 9. A moins de réussir un jet de CON contre la virulence, le personnage commence à rouler sous la table. Ses compétences sont alors divisées par deux. Pour chaque verre supplémentaire, augmenter la virulence de trois.

Inconvénient : la durée de l'état d'ébriété est totalement aléatoire. Jetez 1D10 pour la déterminer.

1-2 : 1D4 minutes
3-4 : 1D4 heures
5-6 : 1D4 jours
7-8 : 1 semaine
9-10 : 1 mois

Note : le personnage possède 2D6 doses.

61-62 Brumes Holographiques

Difficulté Chimie : 40

Les Brumes Holographiques sont un gaz, qui une fois libéré, se dilate rapidement pour occuper un vaste volume. Ce gaz a de multiples propriétés optiques. Tout d'abord, il reflète la lumière en ses composants tel un arc-en-ciel. Ainsi un nuage de Brumes Holographiques apparaîtra de milles couleurs changeantes, les couleurs de base se composant au gré des volutes. Deuxièmement, il agit comme un miroir où viennent se réfléchir les objets qui l'entourent. Ces deux propriétés font des brumes holographiques un parfait voile pour se dissimuler. Elles sont totalement opaques et il est impossible de se concentrer sur ces nuages, la multitude de couleurs changeantes trouble la vue.

Inconvénient : Les Brumes Holographiques se dissipent rapidement après leur libération dans l'atmosphère. En moins de 2D6 rounds le gaz s'est entièrement dissipé et perd ses effets optiques.

Note : Le personnage possède 1D6 petits cylindres de cuivre contenant le gaz concentré. Chacun de ces containers peut couvrir une surface de 100 m2.

63-64 Parachute

Difficulté Mécanique : 40

Le personnage a constitué à l'aide de toile et de cuir un parachute. Celui-ci ne lui permet pas de voler dans les airs, mais transforme une chute fatale en une paisible descente. Une personne se jetant d'une hauteur peut parcourir une grande distance avant de toucher le sol. Pour chaque mètre d'altitude elle se déplace horizontalement de 10 mètres. Ainsi un saut d'une tour de trente mètres permet d'atterrir trois cent mètres plus loin.

Le parachute se présente comme un long manteau en cuir et tissu à la coupe complexe. Des anneaux, des boucles, des bracelets permettent sa fixation aux quatre membres pour son utilisation. L'air s'écoule alors dans de multiples soufflets dont l'action combinée ralentit la chute.

Inconvénient :

Ce parachute est relativement fragile, il existe 10% de chance par utilisation qu'il se déchire...

65-66 Peau de Cuir

Difficulté Biologie : 50

Le personnage a modifié la texture et la structure de sa peau, lui donnant la résistance d'un cuir épais. L'aventurier bénéficie désormais d'une armure naturelle de 5 points. Sa peau conserve son apparence naturelle. Le bénéficiaire d'une peau de cuir peut toujours porter une armure.

Inconvénient : L

e procédé qui a augmenté la résistance de la peau a grandement dégradé le sens tactile. Désormais le personnage doit se concentrer pour toutes ses activités manuelles. Il subit aussi une perte définitive de 2 points en DEX.

67-68 Igor de Louvigny

Il ne s'agit nullement d'une création scientifique mais d'un mutant simple d'esprit. Le personnage a gagné sa confiance et depuis lors Igor est devenu son fidèle serviteur. L'aventurier peut tout lui demander. "Igor fera, maître". L'exécution correcte de la tâche demeure plus problématique. Son intelligence limitée lui joue bien des tours. Si le personnage le bannit, Igor le suivra de loin, prêt à rentrer en grâce par une action héroïque. Ce mutant a une apparence particulièrement repoussante, bossu, le visage contrefait, les dents pourries, les membres tordus, la démarche claudiquante, les vêtements toujours sales. Igor connaît seulement quelques mots qu'il prononce d'ailleurs assez mal.

Igor
Mutant, âge 26 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
27	15	17	06	10	12	05

Points de Vie : 20
Blessure Majeure : 10
Armure : Cuir 1D6-1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Gourdin	28%	23%	3D6
Coup de Tête	41%	-	1D4+2D6

Compétences : Sentir 53%, Pister 70%, Ecouter 61%, Grimper 54%

67-68 Cheval des Vents

Difficulté Biologie : 50

Le personnage a amélioré l'endurance d'un simple cheval de selle. Celui-ci peut galoper maintenant près de vingt quatre heures durant. Le cheval bénéficie aussi d'un bonus de 2D6 en CON. Son apparence demeure celle d'un cheval commun.

Inconvénient : aucun

69-70 Chien Tueur

Difficulté Biologie :40

Ce chien, à la suite d'expérience, a eu sa mâchoire développée. Ses muscles ont doublé de puissance et ses dents ont disparu au profit de prothèses métalliques, coupantes comme des lames de rasoir et résistantes comme l'acier. Désormais, la mâchoire du chien cause 1D8+2D10 points de dégâts.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
8	13	10	5	8	13

Points de Vie : 13
Blessure Majeure : 7
Armure : 0

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40%	-	1D8+2D10

Compétences : Eviter 85%, Pister 81%

Cette modification est plus que visible par les muscles anormalement développés et les reflets métalliques de la prothèse.

Inconvénient :

Une fois lâché sur sa proie, rien ne peut arrêter le chien avant la mort de celle-ci.

71-72 Arme Foudre

Difficulté Mécanique : 20
Difficulté Electricité : 40

Une Arme Foudre est une arme blanche (épée, hache, dague...) au choix du joueur, reliée à une batterie. Tout coup donné s'accompagne d'une forte décharge électrique. Le porteur de l'arme est protégé par une poignée et une garde isolantes. La décharge électrique ajoute 1D6 points aux dégâts. Si l'adversaire pare le coup mais avec une arme ou un bouclier métallique il endure alors 1D6 points de dégâts, seulement absorbables par une armure de cuir.

Coût en Energie :

Un point par décharge. L'arme est reliée à une petite batterie fixée à la ceinture et contenant 2D6 charges.

Inconvénient :

La rupture d'une Arme Foudre provoque un court circuit infligeant 2D6 points de dégâts au porteur. Seule une armure de cuir peut absorber ces dégâts.

73-74 Microbombe

Difficulté Mécanique : 20
Difficulté Chimie : 50

Le personnage possède une Microbombe. Celle-ci se présente comme une sphère métallique d'environ 5 kg (TAI 3). Son explosion cause 10D6 points de dégâts dans un rayon de 10 mètres et 5D6 dans un rayon de 100 mètres. La bombe possède un détonateur rudimentaire. Celui-ci retarde l'explosion de 1D10 rounds...
Inconvénient : Le système de mise à feu est assez frustre, il y a une chance sur 10 que la bombe refuse d'exploser.

75-76 Lunettes de Nuit

Difficulté Electricité 50

Des Lunettes de Nuit se présentent comme un épais bandeau de verre et de métal entourant la partie supérieure de la tête. Un système électrique permet de détecter les sources de chaleur. Le porteur de telles lunettes est à même de remarquer les êtres vivants même dans la nuit la plus obscure. (Ce système est en fait similaire à la vision infrarouge).

Coût en Energie :

1 point par round de fonctionnement. Une microbatterie avec 2D6 charges est intégrée aux lunettes.

Inconvénient : aucun

77-78 Singe Savant

Difficulté Biologie : 50

L'aventurier a pour compagnon un petit singe roux, à l'intelligence éveillée à la suite de manipulation génétique. Ce petit animal maîtrise le langage et raisonne parfaitement. Une certaine affection le lie au personnage. Celui-ci peut compter sur son attachement tant qu'il le traitera avec gentillesse.

Inconvénient :

Le principal défaut de cet animal est son caractère "malicieux". Les tours qu'il aime jouer aux humains peuvent attirer quelques ennuis aux aventuriers.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
7	13	5	15	6	16

Armure : 1 point de fourrure

Points de Vie : 9

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	20%	-	1D4
Rapière	38%	36%	1D6+1

Compétences : Grimper 76%, Voir 43%, Se Cacher 51%, Eviter 25%, Couper une bourse 48%, Mouvement silencieux 62%, Jongler 41%

79-80 Lance Grappin

Difficulté mécanique : 50

Le Lance Grappin est un fusil de petite taille (TAI 4), pouvant lancer à plus de cinquante mètres un grappin. La compétence à utiliser pour le maniement de cet engin est l'attaque à l'arbalète ou au lance feu. Les chances du grappin de s'accrocher à un support sont égales à 4xDEX du lanceur. Le MJ est libre d'ajouter ou de soustraire des modifications suivant la nature du support. Il est aussi possible de remplacer le grappin par un court javelot métallique. Ce projectile porte à cinquante mètres et cause 4D6 points de dégâts.

Coût en énergie :

Chaque utilisation du Lance Grappin nécessite une cartouche (l'équivalent d'un point d'énergie). Le personnage dispose de 2D6+2 cartouches.

Inconvénient : aucun

81-82 Toile Caméléon

Difficulté Biologie : 40

Une Toile Caméléon est à l'origine une simple pièce de tissu de trois ou quatre m2. Une colonie d'organismes primitifs demeurent incrustés dans la trame. Ceux-ci ont la propriété d'adopter la couleur dominante de leur environnement. Toute personne portant cette toile et demeurant immobile a sa compétence Se Cacher augmentée de 40%.

Inconvénient :

La survie de la colonie demeure précaire. Elle s'éteint après 3D6 mois.

83-84 Mille Clefs

Difficulté Mécanique : 30

Le Mille Clefs est l'outil préféré des voleurs. Il s'agit d'un assemblage de fines tiges métalliques, reliées à une extrémité par tout un ensemble de fins rouages et de touches. Cet outil s'avère irremplaçable pour crocheter des serrures, son utilisation ajoute 30% à la compétence Crocheter.

Inconvénient :

Un Mille Clefs est relativement fragile et se brise facilement. Il y a 5 % par utilisation de rupture de l'appareil.

85-86 Octant

Difficulté Mécanique : 50

Cet objet, une version abâtardie du sextant, permet de se repérer dans de vastes étendues privées de tout repère. L'Octant est un délicat instrument de cuivre et d'argent, où s'entrecroisent de nombreux disques et arcs de cercles. Toute personne utilisant cet instrument gagne en Navigation un bonus de 20%.

Inconvénient : aucun

87-88 Vie Eternelle

Difficulté Biologie : 65

Le personnage a bénéficié d'expériences qui ont considérablement développé son métabolisme. Désormais son organisme se soigne par ses seules ressources. Il récupère un point de vie par minute. Cette régénération s'opère tant que la personne est vivante.

Inconvénient :

Les expériences ont malheureusement provoqué l'apparition d'une mutation animale. Le Maître de Jeu est libre de la déterminer.

Note : cette modification permet seulement la guérison des blessures violentes et non des maladies ou encore de la vieillesse.

89-90 Griffes de Chat

Difficulté Biologie : 20

Une main de l'aventurier a été grandement modifiée, ses ongles ont fait place à des "Griffes de Chat". Totalement rétractiles, elles ne lui posent aucun problème de manipulation. Celles-ci infligent 1D10 points de dégâts. La personne maîtrise cette attaque à 40%.

Inconvénient :

En situation de danger, les griffes sortent automatiquement, empêchant d'utiliser toute arme ou instrument avec cette main.

91-92 Sur-Agilité

Difficulté Biologie : 30

La coordination visuelle, les réflexes, les automatismes de la personne ont été grandement améliorés à la suite de diverses manipulations. L'effet de la Sur-Agilité est de pénaliser de 10% toutes les attaques dont l'aventurier est victime.

Inconvénient : aucun

93-94 Lumière d'Etoile

Difficulté Electricité : 50

Une Lumière d'Etoile se présente comme un tube d'argent se terminant à une extrémité par des cristaux de roche. Cet appareil émet un rayon lumineux, portant jusqu'à cinquante mètres. Cette lampe n'a aucun besoin d'énergie, elle se recharge automatiquement avec la lumière céleste.

Inconvénient :

Une Lumière d'Etoile est un instrument fragile, au moindre choc l'appareil est brisé.

95-00 Catastrophe

Une expérience a mal tourné. Suite à cet accident vos capacités ont été diminuées. Jetez un 1D6 pour déterminer la caractéristique affectée

1	perte de 1D6 point de FOR
2	perte de 1D6 point de CON
3	perte de 1D4 point d'INT
4	perte de 1D4 point de POU
5	perte de 1D6 point de DEX
6	perte de 1D6 point de CHA

Notes générales :

Les batteries n'interviennent pas dans le calcul de la difficulté des objets technologiques précédents. La vie d'un Érudit ou d'un Scientifique est suffisamment difficile pour ne pas étouffer dans l'oeuf les vocations.

Le Maître de Jeu est libre de modifier les caractéristiques de certains objets technologiques ou même d'en supprimer.

Introduction

Cette campagne amène les aventuriers à dénouer des actions commencées des siècles auparavant, voire des millénaires pour les plus anciennes.

La portée de ces actes enracinés dans un lointain passé est telle qu'ils influent sur le destin de l'Europe du sixième millénaire, mais aussi sur celui d'autres mondes. Ces univers menacés risquent de connaître un bouleversement, renversant l'équilibre existant entre la Loi et le Chaos. Seuls les personnages, de par leur destin, sont à même de conclure ces processus, en faveur d'un camp ou de l'autre. Leur personnalité sera la clef du choix qui s'offrira à eux dans cette aventure.

Tyramm

La première pierre de l'intrigue de cette campagne fut posée par l'un des plus talentueux sorciers de l'Ancienne Terre, Tyramm. A l'époque de sa naissance, l'Homme ne connaissait pas encore l'acier, et nombreux étaient les peuples qui erraient librement dans les vastes étendues de ce monde encore vierge. Les Dieux et la sorcellerie marquaient toutes choses en ce temps. Les plus vaillants parmi les rois tremblaient devant les sorciers et leur peuple se prosternait devant les idoles, façonnées à l'image des dieux élémentaires. La Loi, faible encore, ne réglait pas le cours de la vie, quant au Chaos, seuls quelques sorciers solitaires et bannis se tournaient vers lui.

Les prêtres des éléments rassemblés en une vaste confrérie, qui plus tard affaiblie et débile prit le nom de Druides, se donnaient tous les quatre ans, un nouveau maître. Tyramm reçut cette charge à l'âge de soixante ans. Fort de sa nouvelle puissance, il pouvait enfin satisfaire son ambition démesurée, échapper à la mort, être adoré des mortels, devenir l'égal des dieux.

Tyramm offrit son monde aux dieux du Chaos, s'ils lui donnaient le statut de Dieu. Amusés par la prétention de ce mortel, ils acceptèrent le marché, en lui cachant bien que, même tous leurs pouvoirs réunis ne pourraient faire de lui au mieux, qu'une misérable divinité, tout au plus leur majordome. Tyramm commença alors son oeuvre. Il prêcha si bien parmi les Druides qu'ils le suivirent nombreux vers le Chaos. De nombreux rois s'inclinèrent devant sa puissance, leur peuple adorèra ses statues comme celles d'un Dieu. Guerre après guerre, sortilège après sortilège, Tyramm balayait toute résistance. Ayant pris la forme d'un gigantesque dragon, il dévorait des villes entières, buvait des lacs et des mers pour étancher sa soif, et renversait les montagnes pour se divertir. Il semblait alors, que le monde entier devait finir dans la panse de ce monstre. Toute l'énergie vitale de l'univers gobée par Tyramm ferait de lui l'être le plus puissant du Multivers. Seuls quelques Druides guidés par le Champion Éternel de ce monde, Erian, le Chevalier de Fer, luttaient contre Tyramm. Les divinités du Chaos avaient prédit à Tyramm que ces descendants causeraient sa perte, mais eux seuls ensuite pourraient le sauver. Le sorcier entreprit alors de se sauver de la destruction qui l'attendait. Il féconda plusieurs femmes emportées par ses fidèles en un lieu secret. Chacune d'elles donna naissance à un enfant détenant une fraction de l'essence vitale de Tyramm. Ensuite Tyramm fit surveiller constamment ses enfants. Cependant, alors qu'il détruisait ses derniers ennemis, des inconnus invisibles le terrassèrent. Les espérances du sorcier étaient vaines, la cérémonie entreprise par ses fidèles afin qu'il renaisse de ses enfants, avorta, la puissance de la magie était brisée sur la Terre. L'intervention de la Loi lui avait permis de s'y affirmer. Lentement le Chaos reculait et avec lui, la Magie, pour atteindre un nouvel équilibre, tel que la Terre du sixième millénaire le connaît.

L'ancien monde des sorciers et des fées, était condamné ; des siècles durant, il agonisa. Pour des millénaires, la Loi guida l'évolution humaine, l'acier fut découvert, des peuples étrangers envahirent les royaumes de Tyramm, les Druides eux-mêmes, disparurent sous les légions romaines. Tyramm avait sombré dans l'oubli; seules les légendes décrivant la lutte entre le Dragon et Eriathan, subsistaient dans la mémoire des hommes. De ses fidèles réfugiés dans une île lointaine, demeuraient dans les chants irlandais, les méfaits des Formoirés.

Scyd

Le deuxième acteur de ce scénario est Scyd, Grand Connétable de l'Ordre de l'Eléphant. Scyd est le frère de l'empereur Huon, roi de Granbretanne. Scyd alors grand maître des Serpents, construisit la bulle trône, pour son frère. Celui-ci, à l'abri dans son globe, tenta d'assassiner Scyd, sa femme et ses enfants. Seul Scyd en réchappa ; ses connaissances dans les anneaux de cristal lui permirent de fuir dans un autre univers, loin des envoyés de son frère. Réfugié dans les Jeunes Royaumes, sa large intelligence lui permit d'apprendre la Sorcellerie. Il excella rapidement dans cet art, tout autant qu'il maîtrisait les techniques et les sciences. Cette double connaissance des sciences et de la sorcellerie, lui permit de créer l'Oeil d'Arkyn.

L'Oeil d'Arkyn est un globe de 10 cm de diamètre, il permet à son possesseur d'utiliser la puissance de la Loi à ses propres fins. Objet unique, même Scyd ne connaît pas la portée de son invention. Grâce à elle, le Granbreton est devenu immortel ; au moment de cette aventure, il a déjà plus de deux mille ans. Tout ce temps lui a permis de mettre au point sa vengeance contre son frère. De retour sur Terre, il a rassemblé en Eire tous les Granbretons rebelles ou déserteurs, réunis en un nouvel ordre, l'Eléphant. Dans les ruines de Bekfast, ses arsenaux produisent des machines de guerre sans pareil. Son armée et ses machines ne sont pas son plus fort atout. Sur d'autres plans, Scyd a découvert l'existence de Tyramm ; l'Oeil d'Arkyn lui a permis de le ramener à la vie. Le Granbreton a confié à son nouveau serviteur, de ramener le Chaos sur Terre. Maintenu en vie par l'Oeil d'Arkyn, Tyramm a obéi à son maître. Scyd mise sur le Chaos pour arriver à ses fins. L'apparition de cette nouvelle puissance, maîtrisée par lui seul, lui permettrait de triompher rapidement de ses ennemis ignorant tout de celle-ci.

Alors que Scyd, à l'aide de l'Oeil, déchirait la toile lentement tissée par la Loi sur terre, Tyramm voyageait aux confins des Jeunes Royaumes, là où le Chaos est un océan de matière bouillonante. Tyramm plongea dans ce magma, sa puissance jointe à celle de l'Oeil d' Arkyn lui permit de modeler une partie de cet océan. Il peupla ce nouveau pays d'une forêt d'arbres noirs gigantesques et d'une race de démons, soumis à sa volonté. Chacun de ces arbres, les racines plongées dans les ténèbres du Chaos, le feuillage porté par son souffle, donna une graine unique. Ces graines, plantées dans le monde du Tragique Millénaire perturbent la structure du Multivers dans leur entourage. Chacun de ces arbres est en fait, une porte dimensionnelle permettant au Chaos de s'infiltrer. Ces arbres, mystérieux et inconnus, apparaissent depuis peu sur les landes d'Eire. Scyd a choisi cette île pour frapper son premier coup. Son isolement lui permet d'en prendre facilement le contrôle, les garnisons granbretonnes sont autant de futures recrues et la proximité avec la Granbretanne facilite son invasion. Pour Scyd, la victoire n'est plus qu'une question de quelques années, mais Tyramm compte bien réduire à néant celui qui l'a traité en esclave. Le sorcier a récemment découvert un descendant des enfants porteurs de sa puissance. Or, celui-ci, portait intact le germe déposé par Tyramm, des millénaires plus tôt. La

cérémonie redevenue possible par le retour du Chaos, lui permit de retrouver une fraction de son énergie ancienne. Depuis lors, son but est de retrouver les descendants de ses autres enfants. L'énergie de ceux-ci lui permettrait de devenir indépendant de l'Oeil d'Arkyn et surtout de son possesseur Scyd. A la veille de sa pétrification, Tyramm était au bord de la divinisation ; le retour de ses enfants ferait de lui une nouvelle divinité d'une rare puissance. Il s'avère que ses descendants tant recherchés sont les personnages des Joueurs.

Les Porteurs

Tel est le nom des enfants de Tyramm qui portent en eux le germe de sa puissance divine. Les personnages sont dans cette Aventure les éléments clefs de l'intrigue. Ils ne doivent pas seulement lutter pour les vagues intérêts de la personne qui les a envoyés en Eire, mais surtout pour leur propre destin qui est en jeu dans cette campagne. Sinon, d'autres décideront et agiront à leur place. Ils représentent, en tant que catalyseurs d'une naissance divine, un intérêt majeur pour de multiples "personnes". Tout d'abord le Bâton Runique, ou le Destin du Monde. Celui-ci s'est déjà manifesté à propos des personnages. Ce n'est pas le fait du hasard si les personnes inquiètes des manifestations en Eire les ont rencontrés et envoyés enquêter.

Eux seuls, par leur refus ou leur adhésion à la cause de Tyramm, peuvent apporter une solution définitive à cette situation. Le but du Bâton Runique dans cette aventure est simple, de maintenir la structure actuelle du monde. Ceci implique la destruction de l'Oeil d'Arkyn et le renvoi dans les limbes de Tyramm. Tant que les personnages agiront en ce sens, le Bâton Runique les assistera par l'intermédiaire de ses agents. Si les aventuriers sont en péril, prisonniers, menacés de mort, pris dans un combat qui tourne en leur défaveur, alors, soit Orland Fank ou le Guerrier d'Or et de Jais, viendront à leur secours. Libre à vous de choisir parmi eux ou encore d'inventer votre propre agent du Bâton Runique. Dans tous les cas, c'est à vous de déterminer le moment de l'intervention de ces "sauveurs". Cependant utilisez-les avec parcimonie, uniquement dans les cas critiques. Des interventions répétées briseraient l'aura de mystère qui doit les entourer. Les agents du Baton Runique apparaissent toujours subitement, d'on ne sait où. Ils bénéficient toujours dans un combat de l'effet de surprise (1D3 rounds d'action à leur profit sans que leurs adversaires puissent riposter, parer ou attaquer). Dans le cadre d'une rencontre dans la nature, les agents apparaîtront toujours avec de splendides chevaux de guerre (toutes les statistiques de ces montures sont au maximum). En dehors d'une aide physique, les agents du Bâton Runique ne les renseigneront pas sur leur destin et leur véritable identité. Ils se contenteront tout au plus de leur indiquer la route qu'ils doivent suivre pour continuer leur "mission". Orland Fank ajoutera à ces propos ses habituels commentaires des plus incompréhensibles pour tout autre que lui. Le Guerrier d'Or et de Jais sera quant à lui aussi hermétique que son armure.

Si les aventuriers acceptent la proposition de Tyramm et se rangent à ses côtés, la position du Bâton Runique changera elle aussi. Celui-ci aurait pu dès le début les détruire, empêchant de la sorte Tyramm de regagner sa puissance originelle. Cependant le Bâton Runique n'est pas en lui même une puissance destructrice, il laisse chacun accomplir son destin. C'est pourquoi il n'a pas détruit les personnages préventivement. Cependant le revirement des aventuriers entraîne une réaction belliqueuse de ses agents. Dans un premier temps, le Guerrier d'Or et de Jais rendra une dernière visite amicale aux Aventuriers pour les dissuader de continuer en cette voie. Il se montrera pour l'occasion plus loquace, il dévoilera l'histoire de Tyramm et le sort qui attend ses "enfants", les Porteurs. Si ils persistent dans leur alliance avec Tyramm, les agents chercheront alors à provoquer leur mort. Ils renseigneront indirectement Scyd et les autres ennemis des personnages sur leur localisation. A partir de ce moment, des meutes de tueurs les poursuivront sans relâche. Les éléments, alors favorables aux Aventuriers, se retourneront contre eux. Une autre façon de porter secours aux personnages consiste, pour le Bâton Runique à influencer les Phénomènes Naturels. Celui-ci a le pouvoir d'altérer les vents, la pluie, les marées, la brume. Ainsi, si les ennemis poursuivent les Aventuriers et sont sur le point de s'emparer d'eux, une mystérieuse brume se lèvera très vite et leur permettra de s'échapper. Dès que les personnages s'allient à Tyramm, ces phénomènes se retournent contre eux, les courants marins contrecarreront leur déplacement maritime, les loups et autres prédateurs naturels les attaqueront sans cause manifeste. Si ces tentatives échouent, les agents du Bâton Runique deviendront leur bourreau.

Avant que le Grand Connétable des Eléphants découvre la véritable identité des personnages, ceux-ci seront à ses yeux de simples mortels, dont le sort mérite la seule attention de ses lieutenants. Par contre, une fois leur importance révélée, Scyd se préoccupera au premier chef de la destruction de ces foetus divins. Ses meilleurs soldats et capitaines envoyés aux quatre coins de l'Eire les rechercheront avec énergie. Ces Eléphants ont pour consigne de les tuer sur le champ. Dans le cas d'une rencontre avec une telle troupe prenez pour celle-ci la patrouille type des Eléphants avec les modifications suivantes : + 20% aux compétences de Combat pour tous et 70% en Equitation. Le Baton Runique influencera aussi les habitants de l'Eire rencontrés par les personnages, si ceux-ci acceptent l'offre de Tyramm. Ils se montreront hostiles, et pris d'une peur inexplicable ils se jetteront sur les personnages armés de faux, fourches ou toutes autres armes plus efficaces. De même Horatis deviendra certainement un de leurs ennemis.

Les premiers actes de cette aventure permettent aux joueurs d'enquêter sur Tyramm et Scyd, mais aussi sur leur propre identité. Cette découverte intérieure est ponctuée par divers événements et rencontres. Certains pourront éveiller la curiosité des personnages. Ainsi, la tempête cataclysmique qui les jette sur les côtes de l'Ile Brisée ne les sépare pas, tous échouent sur la même plage et aucun d'eux ne périt dans ce mäelstrom. Ensuite, toujours sous l'influence du Bâton Runique, les Aventuriers bénéficieront d'aides inattendues : agents, phénomènes naturels...

Des rencontres, comme la Diseuse d'Avenir, apporteront des renseignements aux Aventuriers.

L'arrivée en Eire des personnages provoque le réveil en eux de leur part divine, de la fraction du pouvoir de Tyramm que chacun d'eux porte. La cause de ce réveil est l'arrivée des Aventuriers, dans une région soumise aux sortilèges de Tyramm. Ceux-ci cristallisent dans chaque personnage ce pouvoir étranger. Au fil de l'Aventure la fraction de Tyramm engloutie dans chacun émerge lentement. En fait, une seconde personnalité apparaît dans chaque Aventurier, la croissance de celle-ci se divise en plusieurs stades :

La Naissance

La création de cette seconde personnalité se situe durant la phase d'inconscience des personnages suivant la tempête. Avant leur réveil dans les appartements de la Diseuse de Vérité, tous feront un rêve sensiblement similaire. Il vous suffit de modifier les détails du récit pour chaque joueur. Le cauchemar commencera par la réminiscence de la fin de Tyramm. Chaque personnage se verra seul, au milieu d'une vaste plaine, sous les traits d'un vieillard vêtu de haillon, pris dans une tempête. Plusieurs fois l'Aventurier éprouvera la morsure de la foudre. Après chaque éclair, le vieillard sera toujours vivant mais sombrera dans une sorte de paralysie. Au dernier coup de foudre, il sera devenu un mégalithe. Ensuite, le rêve continue avec le déroulement de la dynastie de porteurs qu'a engendré ce personnage. Cependant ces images sont décou-

sues, déformées, toutes ces vies qui défilent proviennent de la mémoire de l'entité qui apparaît. Elle s'est imprégnée au cours de ces millénaires des sons, des images, des sensations perçues par les ancêtres des Aventuriers. Au moment de sa naissance, elle "régurgite" tous ces souvenirs pêle-mêle. Ces souvenirs seront peu compréhensibles, ils se superposent, s'enchevêtrent, pour former une mélasse informe et privée de sens. Cette seconde partie du rêve provoque chez tous les Aventuriers une forte angoisse qui cause leur réveil.

Chaque personnage perd pour l'occasion 1D4 points de SAN. Si les Aventuriers n'ont jamais encore été confrontés au Chaos, ils devront réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D8 points de SAN (voir livre du Joueur p. 58). L'entité apparue possède deux caractéristiques, l'Intelligence et le Pouvoir. Si le joueur a réussi son jet de SAN, elle débute avec une INT et un POU de 4. Dans le cas contraire, ces deux caractéristiques ont une valeur de 6. Il est évident que les joueurs ne doivent pas connaître l'existence de cette entité et ses caractéristiques, c'est à vous de les gérer secrètement.

L'Enfance

Cette phase se prolonge jusqu'à ce que l'INT ou le POU de l'entité égalent l'INT ou le POU du personnage. Pendant cette période l'entité découvre son porteur et son entourage. Des millénaires d'effacement ont réduit ses capacités, elle ressemble plus à un magma se solidifiant lentement qu'à une conscience divine. Une seule pulsion l'anime : croître et survivre, c'est à dire protéger son réceptacle. Pour garantir la survie du personnage l'entité peut échapper provisoirement à sa passivité. Elle est capable des actions suivantes :

- Doter l'Aventurier d'un sixième sens. A chaque occasion où il peut être surpris d'une façon ou d'une autre, embuscade, piège dissimulé..., l'entité provoquera une terrible décharge d'adrénaline. Celle-ci sortira immédiatement le personnage du sommeil, le fera se tourner face au danger. Durant un round ses compétences physiques (Combat, Manipulation, Agilité, Perception, Discrétion) recevront un bonus de 25% ou seront augmentées de la moitié. Prenez la solution la plus avantageuse pour le joueur.

- Soigner le personnage. L'entité est à même de sauver son porteur de la mort. Si une blessure doit être fatale à celui-ci, l'entité, telle une armure, absorbe des points de dégâts égaux à son pouvoir. Pareillement, à chaque pleine lune, l'esprit de Tyramm soigne son équivalent en points de POU.

Durant l'enfance, l'entité fuit prudemment la conscience du personnage, aucun moyen de communication n'existe donc. Il sera difficile à ce stade de la détecter. Cependant, chaque nuit, l'entité examine, découvre le psyché de son porteur. Ces "visites" nocturnes laisseront à chacun des souvenirs flous d'un cauchemar récurrent. Le personnage se voit roi dans un palais immense et vide de tout autre occupant. Lentement il parcourt les salles splendides de cette vaste demeure. Puis des bruits lointains trahissent la présence d'une créature monstrueuse, second occupant de ce palais. Ces bruits induisent chez le rêveur une peur panique qui le pousse à fuir, courant éperdument dans cette construction, la créature semblant se rapprocher à chaque rêve.

Chacune des actions entreprises par l'entité lui permet d'affirmer sa position par rapport à la personnalité de l'Aventurier. Pour chaque "secousse" d'adrénaline, pour chaque soin, elle gagne un point de POU et un point d'INT. Pour chaque semaine passée l'esprit lutte POU contre POU avec l'Aventurier sur la Table de Résistance. S'il remporte la lutte il gagne un point de POU et un point d'INT.

La Conscience

Dès que le POU ou l'INT de l'entité égalent ceux du personnage, l'esprit adopte un nouveau comportement. Dans cette dernière phase l'entité est maintenant rassemblée, construite, consciente. Son but est des plus évidents, faire ce pour quoi elle a été conçue : se réunir à Tyramm son créateur. L'entité essaiera d'amener le porteur à rejoindre Tyramm. Elle dispose pour y arriver de plusieurs méthodes. En premier lieu le dialogue, celui-ci se fait télépathiquement avec le porteur qui est le seul interlocuteur possible. L'entité tentera de persuader le personnage en lui montrant tous les avantages qui l'attendent : l'immortalité, la puissance, la richesse, la satisfaction de ses désirs... L'entité continuera à courtiser le porteur en lui offrant l'aide de ses pouvoirs.

Cependant à chaque fois que le personnage accepte ses pouvoirs, l'entité se renforce. Elle gagne de la sorte deux points de POU à chaque action. Cet accroissement de puissance est perçu par le porteur. En plus du sixième sens l'esprit est maintenant capable, de par sa puissance divine, de monter toutes les compétences du porteur à 99% pour un round.

Si après toutes ces argumentations, le personnage refuse l'offre de Tyramm, l'esprit choisira alors la manière forte. L'entité entamera une lutte POU contre POU avec le personnage, au début d'une nouvelle nuit. Si l'entité est vaincue, elle régresse pour vingt-quatre heures au stade de l'enfance. Si elle gagne, elle prend le contrôle du corps de l'Aventurier pour la même durée. Pendant ce temps, l'esprit du personnage est renvoyé dans les limbes de l'inconscient. Le perdant d'une telle joute perd aussi 1D3 points de POU définitivement. Vingt-quatre heures plus tard, le perdant peut prendre l'initiative d'une nouvelle lutte de pouvoir. Lorsqu'une entité prend le contrôle d'un personnage, aucun élément ne le laisse supposer, la voix est la même et l'intrus a à sa disposition la mémoire de son captif.

Le Maître de Jeu doit jouer les entités comme des êtres habiles, machiavéliques. Les personnages n'ont aucun secret pour eux et chaque fraction de Tyramm a hérité de lui même ses grands talents d'orateur, de réducteur, de phraseur.

Au cours de la phase consciente une entité harcèle, assiège la conscience du personnage. Elle dirige une véritable guerre d'usure contre sa volonté. Jamais elle n'abandonnera son but. Un pouvoir acquis par ces esprits dans la dernière phase, est une certaine osmose avec Tyramm lui-même. Chaque nuit, les entités renseignent le vieux sorcier. Il lui sera ainsi très facile d'envoyer ses démons à la recherche de ses enfants rebelles.

Tyramm réserve un sort fatal aux Aventuriers. Les porteurs ne sont pour lui que les précieux réceptacles de son essence divine. Le rituel qui permet à Tyramm de récupérer cette vitalité est long et complexe. Dans les premières étapes, la puissance de chaque entité est magnifiée mais demeure à la disposition du porteur. Aussi si un personnage rejoint volontairement le sorcier, verra-t-il sa puissance multiplier.

Les six premiers mois, toutes ces caractéristiques, sauf la TAI, seront doublées et ces compétences monteront à 99%.

L'entité pendant cette période sera entièrement à ses ordres. Cet aventurier tiendra durant cette faste période le rôle de lieutenant de Tyramm.

A la tête de cohortes démoniaques il devra certainement repousser les assauts des Eléphants, voire même des légions granbretonnes envoyées en Eire régler tous ces petits problèmes. Chaque mois, dans la nuit de la pleine lune, une nouvelle cérémonie a lieu. La puissance accordée au personnage comme le luxe, la richesse, "l'affection" de Tyramm se réduit à une cruelle mascarade. Si un joueur passe la première cérémonie, son sort est scellé à jamais.

Tyramm peut récupérer sa vitalité seulement à la septième cérémonie, avec la mise à mort du porteur ! Son indépendance après la première cérémonie est totalement illusoire. Il suffit d'un mot au sorcier pour que l'entité prenne le contrôle définitif du porteur.

Les effets du regain de vitalité pour Tyramm sont décrits dans sa fiche technique. Si Tyramm réussit à réunir tous les Porteurs, il vous revient de déterminer le destin de l'Europe du Tragique Millénaire. Tyramm en sera t-il son nouveau dieu et Hawkmoon luttera t-il contre ses démons et non les légions granbretonnes ? Ou bien les agents du Bâton Runique assassineront-ils les Porteurs condamnant Tyramm à servir Scyd ? Ce choix est entre vos mains, vous avez tout loisir de modifier le destin de l'Europe, mais ceci implique pour les joueurs suivants d'être bloqués dans votre campagne personnelle.

L'Aventure Commence

Ce chapitre détaille maintenant sept introductions possibles des personnages dans l'Aventure. Pour chacune d'elles vous trouverez "l'employeur" des Aventuriers, des renseignements, la nature de la mission, et l'habituel récompense.

Informations Générale

Les informations suivantes sont connues de tous les Aventuriers des Jeunes Royaumes. Celles-ci, de par leur importance, ont été colportées jusqu'au plus petit village.

- Les trois derniers mois, cinq temples d'Arkyn se sont effondrés. Pour chacun d'eux, la même catastrophe s'est répétée. Alors que le sol demeurait stable, les pierres de ces édifices se fracturaient dans de grands craquements. En moins de dix minutes les bâtiments s'écroulaient dans un nuage de poussière.

Le Temple d'Or, merveille de Jadmar à Vilmir fût le premier détruit. Les suivants, deux autres temples à Cadsandria, s'écroulèrent le même jour. Un mois plus tard, ce fut le Temple de Menii et le dernier en date est l'unique temple d'Arkyn à Dhakos.

Nul ne connaît la cause de ces catastrophes jusqu'alors. Les adorateurs du Chaos se réjouissent en clamant la fin de la Loi proche, quant aux partisans de celle-ci, la consternation règne dans leurs rangs.

- D'autres "miracles" ont frappé dernièrement les fidèles de la Loi. A plusieurs reprises des larmes ont coulé sur le visage de statues représentant Arkyn ! L'interprétation de ce phénomène divise les prêtres de la Loi en de multiples fractions.

- Des catastrophes naturelles secouent aussi les Jeunes Royaumes. Un raz de marée a déferlé sur les côtes de Shazaar et de Jharkor. Des séismes bouleversent les Collines Mortes, une tornade a dévasté la plaine de Bakshaan, des volcans déversent leurs flots de lave dans les profondes vallées de Myrrhn.

Le déclin de la puissance d'Arkyn a libéré les Elémentaires du joug de la Loi. Ceux-ci retrouvent leur liberté des premiers temps et en usent.

Ivandir Ayoomas

(pour les Aventuriers des Jeunes Royaumes)

Ivandir permet d'introduire des Aventuriers proche de la Loi ou à son service.

Ivandir est un prêtre-sorcier bien portant d'Arkyn. Suite à un rêve Ivandir a découvert l'existence de Scyd et de l'Oeil d'Arkyn. Il souhaite réunir un groupe pour détruire cette abomination. Ivandir envoie son message dans les temples de la Loi des Jeunes Royaumes, demandant assistance dans sa croisade. Ceux qui répondent à ses appels, doivent se rendre à sa résidence de Ramasaz, où il leur décrit la mission.

L'histoire d'Ivandir : "Cette mission doit être accomplie dans un autre monde, où la magie est moins puissante. Une nef des Valerins vous y emportera. L'Oeil d'Arkyn a la forme d'un globe. Il est aussi connu sous le nom de Pierre Angulaire. Il n'est pas dangereux, mais je ne sais rien de plus à son sujet. Mes instructions sont de détacher l'Oeil de son milieu, de le détruire. Je crois que sa destruction fera cesser les fluctuations du Multivers en permettant à son "esprit" de trouver une autre enveloppe.

"En remerciement de vos services, vous pourrez garder tout le butin amassé, les objets inconnus étant en premier lieu amenés pour inspection et reproduction, si cela est possible, dans un temple d'Arkyn. De plus, chaque survivant recevra 10 000 GB dans la monnaie de son choix, et gagnera une Vertu".

Les agents et prêtres d'Arkyn qui accompliront avec succès cette mission recevront 3d10 en Elan. Les agents et prêtres d'autres seigneurs de la Loi ne recevront que 3d8.

Ivandir ne peut accompagner le groupe. Il doit rester, au cas où les Aventuriers échoueraient, afin de recruter un nouveau groupe.

Si vous n'utilisez pas Ivandir pour introduire les joueurs dans le scénario, il peut venir de lui-même pour contrecarrer la menace, n'ayant trouver personne pour le faire. Une possibilité de le présenter aux personnages est de les obliger à le secourir des griffes de quelques monstres, ou encore prisonnier des Goules dans la Pyramide d'Acier. Ivandir est extrêmement prudent et ne souhaite pas affronter qui que ce soit, espérant que l'emplacement de l'Oeil lui sera révélé dans une autre

Ivandir Ayoomas
Prêtre Lormyrien d'Arkyn, Sorcier du 2ème rang, âge 38

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
9	12	12	17	21	13	14

Points de Vie :12
Blessure Majeure : 6
Armure : Demi-Plaques, 1d8-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	40	1d4+2	30
Gourdin	35	1d6	35

Compétences : Equitation 54, Passe-Passe 43, Equilibre 50, Sentir 24, Voir 68, Crédit (dans les Jeunes Royaumes) 89, Persuader 65, Chanter 94, Premiers Soins 67, Connaissance des Plantes 88

Langages : Langage Commun 95, Bas Melnibonéen 82, Haut Melnibonéen 43

Invocations : Elémentaires : Air 52, Eau 34, Vertus : Savoir 51, Voyage 47





vision. Ivandir est un lâche, mais sa connaissance des autres Plans et de la Loi peut être d'une certaine utilité aux joueurs.

Des rencontres avec des Agents de la Loi ou des servants du Bâton Runique, tel le Guerrier d'Or et de Jais intimideront Ivandir. Il les reconnaîtra toujours, de même qu'il saura pourquoi ils sont là. Il est extrêmement respectueux envers eux. S'il rencontre des Agents du Chaos ou le sorcier Melnibonéen Ilendrik, il se fera tout petit et tentera de fuir. Ivandir connaît ses limites et ne souhaite pas s'attaquer à de puissants adversaires. Pour lui, les Granbretons sont chaotiques ; et avec une démonstration adéquate de connaissances scientifiques, il croira facilement qu'il s'agit des Seigneurs du Chaos en personne.

Ilendrik Tohrmhal

(pour les Aventuriers des Jeunes Royaumes)

Ilendrik permet d'introduire des personnages dévoués au Chaos ou très avides d'or.

Les Aventuriers sont "contactés" de la façon suivante :

Un violent tourbillon d'électricité surprend chaque personnage et l'emporte dans les airs, dévastant maisons, forêts et navires sur son passage. En moins d'une heure les aventuriers, après avoir survolé Melniboné, sont déposés sur une petite île. Là, chaque tornade disparaît. Il n'existe aucun moyen d'échapper à ces démons ; Ilendrik a en fait conjuré des démons de désir et leur a demandé de lui apporter de valeureux Aventuriers. Les personnages arrivent à Fwem Omyeo, la plus grande des trois îles au nord ouest de Melniboné.

Historiquement, Fwem Omyeo était le domaine de l'héritier du trône. Selon votre campagne, l'île peut jouer des rôles différents. Dans une partie se passant avant Elric, le sorcier résident doit être le prince de la couronne de l'Empire des Dragons. Dans une partie où Imrryr n'est pas encore tombée, le sorcier est un excentrique, qui s'est éloigné de lui-même de la grande île rêveuse et mourante. Dans une partie après la chute d'Imrryr, il s'agit d'un ermite qui ne peut supporter de quitter son pays natal ruiné.

Fwem Omyeo est densément boisée par des arbres odoriférants, comme des cèdres et des pins. Il n'y a pas ici la barrière maritime qui entoure l'île principale, et un youyou peut facilement se faufiler à travers les récifs sensés la protéger, pour y accoster. Le sorcier réside dans les tours du palais du prince de la couronne, au centre de l'île.

Un concert de hululements et de cris, aux origines non terrestres, provient de la forêt. Un chemin pavé s'enfonce dans la forêt.

La forêt de Fwem Omyeo n'est pas dangereuse en elle-même. Les arbres sont étrangement colorés, mais la plupart du temps ils ne sont pas animés ou malveillants. Cependant, des créatures du Chaos, produits des expériences magiques d'Ilendrik, vivent ici en liberté. Leurs cris peuvent s'entendre, filtrant des sous-bois, mais il n'y aura pas d'attaque. Ces créatures évitent le chemin, car celui-ci est enchanté.

Le domaine proprement dit est dépourvu d'arbres. Il consiste en une étendue de gazon bleuté, de roses rouges et blanches et on y trouve des tours splendides, qui ont au moins trois mille ans, bien qu'elles soient dans un excellent état.

Elles ne sont pas peintes dans les teintes pastel normales des maisons d'Imrryr. Le sorcier a considéré bon de peindre d'un noir d'ébène ses trois tours.

Les personnages trouvent le sorcier dans la tour centrale. Seuls quelques esclaves semi-humains et silencieux sont présents, mais le sentiment gênant d'être observé règne en permanence. N'importe quelle attaque ou conduite importune, dirigée contre le maître du palais, ou quelque chose lui appartenant, est brutalement arrêtée par de fortes mains invisibles. Des démons de protection fort puissants, intouchables et invisibles, résident dans le château.

Ilendrik Thormhal
Guerrier-Royal Malnibonéen, Age 46

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	13	19	26	35	12	16

Points de Vie : 20
Blessure Majeure : 10
Armure : Démon de protection

CON	POU	TAI
80	15	19

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague lancée	85	1d4+2+1d4	-
Hache des Mers	75	2d6+2+1d6	70

Compétences : Dissimuler 58, Grimper 60, Eviter 87, Ecouter 65, Mémoriser 95, Eloquence 60, Persuasion 55, Crocheter 48, Connaissance des Plantes 85, Connaissance des Poisons 90, Equitation 90, Monter un Dragon 65, Sentir 40, Voir 50, Passe-passe 46, Gouter 80

Langues (Lire/Ecrire/Parler) : Haut Melnibonéen 80, Bas Melnibonéen 100, Commun 100, Pande 45, Mabden 60, Langue de la Loi 40.

Invocations Elémentaires : Air 93, Terre 71, Feu 98, Eau 55 Démons : Combat 95, Désir 56, Connaissance 82, Possession 95, Protection 97, Voyage 66, Lassa 49, Straasha 60, Grome 47, Kakatal 55, Hionhurn 41, Meerclaw 64, Haaashaastaak 55, Roodfrak 63, Uurr-Rzzzrr 51

Possessions transportées : Anneau, Or et Diamant : 400 GB; Boucle d'oreille circulaire en or : 60 GB; Ceinture incrustée de joyaux : Or, Topaze et Grenat : 1500 GB

Par son port et son apparence, l'hôte du groupe est sans nul doute un noble de haute naissance. Il est en fait de sang royal, frère ou cousin de l'Empereur (selon les besoins de la campagne). Il s'adresse au groupe sur un ton indiquant son désir de lui être supérieur.

Lorsque les Aventuriers ont prêté toute leur attention à Ilendrik, il s'arrête devant la cheminée, où brûle un feu magique (salamandre), et commence à parler.

"Je ne m'attendais pas à recevoir des personnes comme vous, je suis assez surpris. Les démons ne sont plus ce qu'ils étaient, enfin. Je vous offre un emploi, uniquement temporaire bien sûr. Mes employés permanents sont ... dressés au silence.

"Vous devez aller me chercher quelque chose. Il s'agit d'un objet ancien, dont moi, et moi seul, puisse faire bon usage. Retrouvez l'objet et vous aurez chacun une pleine poignée de cela".

Ilendrik agite une main languide et un plateau recouvert de velours apparaît dans sa main, sorti du néant. Le plateau est couvert de dragons d'argent melnibonéens. Ilendrik permet au parti de s'extasier pendant un moment, et renvoie ensuite le plateau d'où il est venu.

"Acceptez vous ? Je ne peux pas vous informer de ce que je désire tant que vous ne l'avez pas fait."

Il attend une réponse de chacun des Aventuriers. Ceux qui refusent sont menés dans une autre pièce par des démons invisibles, là où ils pourront reconsidérer leur réponse. S'ils persistent à refuser, ils sont libres de partir....

Quand tous ont accepté, Ilendrik continue.

"Un homme d'un autre continuum m'a offensé de nombreuses façons en me volant mes serviteurs et ma magie et en interferrant avec mes travaux. Je veux qu'il soit éliminé. De plus, il possède la clé pour accéder à un objet que je désire. Cet objet est un cristal de la taille d'un poing, émettant une lueur verte. Tuez cet homme et mettez cet artefact en sûreté. Le cristal n'est pas aussi important à mes yeux que cet homme. Ramenez-moi sa tête et je vous la paierai. Il s'appelle Scyd et porte un masque sculpté en tête d'éléphant".

Ilendrik sourit alors légèrement et se dresse vers les airs comme pour cueillir un fruit. Une petite flèche d'argent apparaît dans sa main.

"Observez ceci, c'est un démon. Je suis seul à pouvoir commander à cette flèche, mais elle suit explicitement mes ordres. Regardez attentivement."

Il dit à la flèche de désigner un Aventurier particulier et la lâche doucement. Elle hésite pendant un moment et désigne ensuite directement le personnage en question. Ilendrik la reprend et continue.

"La flèche a désormais reçu l'ordre de chercher l'homme que je pourchasse. Disposez de lui et revenez chez moi recevoir une pleine poignée de dragons d'argent. Apportez moi aussi le cristal, et je doublerai votre récompense. Vous pouvez garder tout l'argent et tous les artefacts magiques que vous trouverez sur le chemin de votre quête, à l'exception de ce globe. Une fois que vous aurez tué mon ennemi, la flèche pointera dans ma direction, ou vers la route la meilleure pour m'atteindre, pour vous aider à trouver le chemin du retour."

Il parle à la flèche et la tend ensuite au membre le plus intelligent du groupe.

Ilendrik les conduit à la porte de la tour.

"Quand vous voulez localiser l'objet, lâchez simplement la flèche. Elle indiquera la bonne direction. J'attends votre retour."

La Flèche du Chaos
Démon de Connaissance

POU	INT	TAI
17	89	3

Ce Démon plutôt que de répondre à des questions manipule l'objet auquel il est liée, la flèche, pour indiquer la direction où se trouve l'objet cherché par son possesseur. Elle peut comprendre deux commandes à la fois ; trois ou plus provoque un arrêt de son fonctionnement.

"Là se trouve votre chemin. La flèche vous conduira à partir de maintenant. Tout ce que vous avez à faire est de sortir la flèche et elle vous indiquera la bonne direction. Bonne chance."

Le lendemain, la nef de Valerins les attend au quai de l'île. Si Ilendrik n'est pas l'employeur des Aventuriers, il peut avoir décidé de partir lui-même à la recherche de Scyd. Les Aventuriers pourront le rencontrer en Eire, grommelant sombrement à propos de l'échec de ses Démons dans ce Plan trop Loyal. Suivant l'attitude des Aventuriers, il peut devenir leur allié ou leur ennemi. Il veut certainement la mort de Scyd ; quiconque s'oppose à cela risque d'être blessé ou tué. Ilendrik est Melnibonéen et ses objectifs passent avant tout.

Sepriz

(pour les Aventuriers des Jeunes Royaumes)

Sepriz convient à des joueurs qui aiment accomplir de bonnes actions, en ayant affaire avec les puissances cosmiques et en sauvant l'univers, ou à des joueurs tellement destructeurs qu'il faut une menace universelle pour les motiver. Bien qu'il soit primitivement conçu pour des Aventuriers des Jeunes Royaumes, il peut aussi être utilisé avec des personnages du Tragique Millénaire ; changez simplement le dialogue de Sepriz en conséquence (par exemple, il ne fera pas référence à Scyd comme à un être d'un autre Plan).





Un grand homme à la peau noire, vêtu de fourrures, s'approche du groupe. Un manteau à capuchon dissimule son visage. Il s'avance dans le cercle lumineux créé par le feu, jusqu'à leur table, dans une taverne, où n'importe quel lieu approprié. Comme il avance, il laisse tomber son capuchon pour révéler un visage jeune et puissant ; il parle alors d'une façon pressante et rapide.

"Je suis Sepriz, vos vies sont menacées par un sorcier situé sur un autre Plan. Cet être a drainé les forces du tissu cosmique et les emprisonne dans un globe émettant une lueur verte et se trouvant dans un autre monde. Cet objet, l'Oeil, doit être brisé. Je ne peux pas vous envoyer directement jusqu'à l'Oeil, car le passage qui y mène est au-delà de mes pouvoirs. Cependant, je peux facilement vous envoyer jusqu'au Plan où demeure le sorcier, d'où vous pourrez trouver votre propre chemin jusqu'à l'Oeil. Vous pourrez avoir besoin de tuer ou d'éliminer les serviteurs du sorcier. Cependant le sorcier périra une fois l'Oeil brisé. Hélas, je ne peux vous offrir aucune récompense, en sus de tout le butin que vous pourrez prendre sur lui et ses mignons. Toutefois, je vous certifie que les dépradations causées par ce sorcier sont telles que, s'il n'est pas arrêté, vous n'aurez bientôt plus grand usage des richesses de ce monde.

"Marchez plein nord, à partir d'ici jusqu'à ce que vous atteigniez une nef. Ce bateau est magique, et vous emportera jusqu'à cet autre monde. Le nom du sorcier est Scyd, son allié Tyramm, un autre sorcier veut votre mort. Il suffit de le chercher pour le trouver. Je vous souhaite bonne chance."

Sepriz disparaît alors, comme s'il avait été un fantôme.

Pour tous les Joueurs des Jeunes Royaumes

Ils commencent leur mission dans un bateau décrit ailleurs. Les événements suivants se produisent (les personnages employés par Ilendrik se trouvent sur la plage, sur l'Ile d'Emeraude) : Au fur et à mesure que leur bateau avance, la lumière s'estompe jusqu'à complète disparition. En définitive, une lumière noire couvre tout d'une couleur grise uniforme. Ils ne peuvent rien voir autour d'eux, pas plus leurs compagnons, que des parties du bateau ou même leurs mains devant leurs visages. Ils peuvent toujours sentir le siège sur lequel ils sont assis, et leurs vêtements ainsi que leurs effets personnels sont toujours tangibles, mais il semble que leur sens de la vision soit complètement détruit. Une humidité glaciale gifle leur visage et colle à leurs cheveux et leurs vêtements, comme s'ils étaient entrés dans une nappe de brouillard. Ils ont aussi l'impression d'avoir été rendus sourds. Tout au moins ne peuvent-ils entendre ni la voix de leurs compagnons, ni la leur.

Soudain, le vaisseau commence à tanguer et rouler violemment, comme s'il était pris dans les mâchoires d'une tempête. Les Aventuriers peuvent à nouveau voir, à travers le brouillard, un autre océan.

Giorgiano Camparelli

(pour des Aventuriers de Hawkmoon)

Un gigantesque homme basané s'approche des Aventuriers. Ses vêtements, malgré leur couleur sombre, sont en velours de bonne qualité. Il tapote sa fine moustache tandis qu'il parle. (Il parle d'ailleurs avec un accent italien prononcé, profitez en pour l'éxagerer).

"Yé souis Marco. Mon patronn, il veut engager des gentilshommès entréprénants pour oun ounique travail. Si vous aimez beaucoup d'argent, vous allez au arco donne le nom de l'auberge la plus cher de la ville y vous demandez Don Camparelli, c'est mon patronn. Il pourra vous en diré plous en personné. Vous avez bésoin d'argent, si ?"

Lorsque les Aventuriers arrivent, ils sont menés en présence d'un homme corpulent, aux cheveux et à la moustache grisonnants, revêtu d'une tunique élégante, un chat angora noir lové sur son épaule. Lui aussi possède un accent italien prononcé.

Il se présente lui même, "Yé souis Giorgiano Camparelli, mais vous pouvez mé appeler Don Camparelli. Yé dirigé oun pétite entréprisé dé transport maritimé d'houilé d'olivé en Sardénia, y vous né pouvez pas vous imaginer combien lé commercé de l'houilé d'olivé est sans merci dé nos jours. Croiriez-vous qué yé dois armer mes employés pour protéger mes droits ? Moi, oun honnété commerçant ! Dé touté façon, y'ai éffectoué oun transport maritimé dé matériaux pour oun typé, mais il né m'a yamais payé. Il a volé mes bateaux, il a volé mes biens, il né m'a yamais payé. Et yé pensé qu'il a toué mes employés. Personné né fait célà à Giorgino Camparelli ! Y'ai envoyé quélqués

Marco Bras de Fer, Guerrier au service de Don Camparelli

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	18	16	9	12	8	5

Points de Vie : 22
Blessure Majeure 11
Armure : Demi-Plaques, 1d8-1

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Epée longue	80	1d8+2+1d6	75
Dague	60	1d4+2+1d6	55
Gourdin	90	1d6+1d6	85
CoupdePoing	80	1d3+1d6	-

Compétences : Equilibre 35, Grimper 31, Crédit 36, Eviter 45, Evaluer un Trésor 80, Se Cacher 55, Sauter 42, Ecouter 21, Persuasion 46, Equitation 25

Langues : Commun 60, Italien 100

ouns dé mes Sardéniens pour donner ouné léçon à cé typé, mays ils ont aussi disparou. Y'ai n'ai plous d'hommés à envoyer à cé typé. Spécialement mainténant, qué c'est la saison dé l'houilé d'olivé, y qué yé dois garder beaucoup dé bateaux, beaucoup dé plantations, et qué yé né dois pas perdré dé voue beaucoup dé mé concourrrents scandaleusément impitoyablès. S'il vous plaît, laissez moi vous fairé oun propositionné."

Camparelli fait une pause à cet instant pour jauger les réactions des Aventuriers. L'humour ou les conversations hors de propos sont mal vus. Marco et quelques autres colosses sont là pour aider Camparelli en cas de problème. Camparelli poursuit, "Vous etés des gens dé rafinément et dé discérnément. Vous faités cétté chosé pour moi, y é donné à chacoun dé vous ouné favoré. Démandé la n'importé quand, n'importé où. Si yé peux lé fairé, et qué ça né mé handicapé pas, ni mon affairé, vous l'aurez. Si vous né voyez pas la valor dé cétté offré, et qué vous démandez dé l'argent, y'ai dé l'argent."

Pour remplir cette "favoré", Camparelli a accès à une compagnie de transport maritime de belle taille (avec des contacts dans beaucoup de ports d'Europe) et à une petite armée de criminels endurcis. Il pourrait assassiner quelqu'un, corrompre un officiel, obtenir des marchandises difficiles à se procurer, fournir à un aventurier et ses amis une voie d'évasion rapide, etc. La limite est à la discrétion du MJ. Une fois que la faveur a été utilisée, Camparelli ne se sent plus aucune obligation envers les Aventuriers, bien qu'il soit toujours bien disposé à leur égard. Si un ou plusieurs des Aventuriers ne désire que de l'argent, il offrira 1500 à 2000 Petits Argents à chacun.

Une fois que les Aventuriers ont donné leur accord, Camparelli poursuit. "Mon ennemi, il sé trouvé en Eire, yé né sais pas éxactément où. Mes espions, aucoun n'est révénou. Son nom c'est Scyd, yé vous prie dé lé touer sans pitié. Oun dé bateaux de més amis vous emménéra en Eire, yé envérrais Marco avec vous. Lé bateau vous laissera sour la coté ouest. Dé là, allez au nord, yé pensé qué vous trouverez assez vité Scyd".

Camparelli peut fournir au groupe l'équipement qu'il peut désirer (dans les limites du raisonnable ; il ne possède ni ornithoptère, ni lance feu, etc.)

Marco est d'abord un observateur, et ne combattra qu'en dernière extrémité

Si Camparelli n'arrive pas à envoyer les personnages dans la campagne, il enverra des colosses régulièrement en Eire, bien qu'il ne se montrera sûrement pas lui-même. Ses hommes de main sont tous des Sardiniens et des Siciliens et ils possèdent des caractéristiques semblables à celles de Marco (voir plus haut). Si jamais les hommes de Camparelli capturent les Aventuriers, ils les interrogeront pour découvrir ce qu'ils savent. S'ils semblent être contre Scyd, les Sardéniens les libèreront, en les prévenant de se trouver dorénavant hors de leur chemin. Les colosses voyagent en groupes de 2D4, ils sont complètement surpassés par les Eléphants, et sont régulièrement tués.

Dermod Hinjclid

(pour les Aventuriers du Tragique Millénaire)

Le groupe est abordé par un chevalier en armure jaune terne, monté sur ce qui semble être un énorme lévrier. Il est armé d'une lance feu, d'une épée et d'une masse. (Si la rencontre se déroule en Amerehk, remplacez la lance feu par une arbalète). Il fait amicalement signe au groupe et les appelle : "Suivez-moi, mon maître vous attend". Il les mène alors à travers la campagne sur une distance de 10 à 15 kilomètres, jusqu'à une citadelle en forme de bulle, au milieu de nulle part. Là, il descend de sa monture, des serviteurs viennent la chercher, ainsi que celles des Aventuriers, s'ils en ont. De là, il les conduit à l'intérieur.

L'endroit semble être un énorme dôme creux. Du matériel de biologie est installé à peu près partout. L'intérieur n'est qu'un vacarme témoignant d'une activité fébrile. Ici, un énorme générateur à combustion de pétrole répand un son mat, là, une meute de chiens de monte aboie furieusement, tandis que des assistants se précipitent pour les nourrir. Des cages remplies d'animaux d'expérimentation laissent échapper des jappements, des caquetages et des gazouillis, qui s'ajoutent à la fois au vacarme et à l'odeur. Quelques zones sont séparées du reste par des pans de tissus ; à l'évidence des cabines destinées au repos et des salles d'opération, d'après ce que les Aventuriers peuvent apercevoir à travers les rideaux.

Les Aventuriers sont amenés devant un chauve à lunettes, qui travaille sur une table à

Dermod Hinjclid
Savant (originaire de France) âge 55

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
11	10	8	28	14	7	13

Points de Vie : 9
Blessure Majeure : 5
Armure : Aucune

Arme	attaque	Dégâts	Parade
Poing	22	1d3	20

Compétences : Connaissance de la Médecine 93, Connaissance de la Biologie 81, Connaissance de la Chimie 53, Connaissance de l'Électricité 29, Connaissance de la Mécanique 31, Mémoriser 89

Langues : Commun 100, Français 100, Latin Antique 73



une sorte d'opération délicate sur un cochon d'Inde anesthésié. Lorsque le chevalier jaune attire son attention, le savant se tourne vers le groupe, souriant aimablement. Tandis qu'il parle, le cochon d'Inde négligé expire.

"Bonjour, bonjour. Je suis Dermod Hinjclid, propriétaire de ces lieux. J'aimerais vous inviter à participer à un petit projet, à un petit travail. La biologie possède un grand champ de potentialité, comprenez-vous. C'est la science la plus bénéfique pour l'humanité. Ou, plutôt, voyez-vous, la plus destructrice".

Dermod s'arrête un moment, l'air sérieux. Et il continue. "J'appartiens à une petite confrérie de savants aux idées progressistes, qui partagent leurs découvertes et leurs ressources, afin d'aller de l'avant. Il s'agit de la Société de l'Homme, peut être en avez vous déjà entendu parler ?"

Il s'arrête et scrute les Aventuriers, qui, bien sûr, n'en ont pas entendu parler. Déçu, il poursuit. "Enfin, fugit gloria, fugit gloria. Revenons à nos moutons. Nous venons d'apprendre l'existence d'un savant pratiquant en Eire : pas en Granbretanne, notez bien. Cet énergumène puise dans une puissante, mais non sans limite, source d'énergie naturelle, qu'il ne maîtrise pas vraiment. Mes camarades de la Société de l'Homme et moi, avons trouvé des indications précises, montrant que sa ponction d'énergie menace certaines lois naturelles. S'il continue, on ne peut en prévoir les conséquences, mais elles seront assurément graves. Pour vous, la mission consiste à vous rendre en Eire , lui confisquer la source d'énergie, et à me la ramener, si possible... nous aimerions l'étudier. Nous pensons que cet objet est sphérique, de la taille de la tête d'un humain ou plus petit et qu'il émet une lumière verdâtre. Voilà toutes les informations que je peux vous donner. Si vous pouviez faire ça pour nous, notre Société vous en serait reconnaissante, très reconnaissante.

Après ces mots, Dermod se tait, regarde plein d'espoir le groupe. Il se tourne rapidement vers le cochon d'Inde sur la table d'opération, et s'aperçoit qu'il est mort. Il grimace contrarié, hausse les épaules, et il lance la carcasse de l'animal dans une boîte.

Les Aventuriers peuvent maintenant discuter avec Dermod de leur paiement. Il a peu, voire pas du tout, de monnaie (tout le liquide qu'il possède est utilisé pour l'achat de son matériel), mais chaque membre du groupe peut recevoir un lévrier de monte. Les caractéristiques de ces animaux sont identiques à celles des chevaux, mis à part que leur FOR et leur TAI sont de 1d6 inférieures, et que la seule attaque est une Morsure (25% de chance de base, 1d8 dommages, plus le bonus de dommages du chien, en général 2d6). Ils peuvent courir jusqu'à 80 km/h (largement plus rapide qu'un cheval). Ils sont, bien sûr, carnivores, ce qui est coûteux. Ils sont dociles et bien dressés.

En fait Dermod appartient à la confrérie des Amis du Bâton Runique. Il a recu l'ordre de contacter les Aventuriers afin de les mettre sur la piste de Scyd et Tyramm. Dermod n'accompagne pas les Aventuriers dans leur voyage, quelques soient les circonstances. Le chevalier jaune, qui sert de confident et de garde du corps à Dermod, non plus.

Sous les Ordres du Roi-Empereur

(Pour des Granbretons)

Les Aventuriers sont convoqués devant le seigneur Serpent Avirus, membre haut placé dans l'Ordre, en quatrième position derrière le Grand Connétable. Son masque orné se penche vers eux.

Voici ce qu'il dit : "Heureux frères, vous avez la double opportunité de progresser dans votre ordre et de gagner l'amitié des Serpents. Un rebelle provoque des troubles dans notre colonie d'Eire. Arrêtez-le. Tuez le, si c'est possible. Rapportez-moi ses notes. Prenez pour vous tout le butin que vous trouverez, mais ses notes scientifiques doivent m'être remises. Huon lui-même a connaissance de cette mission. N'échouez pas. Un bateau vous a été préparé. Du ravitaillement et de l'équipement vous attendent à bord.

"Le bateau vous débarquera sur la côte ouest de l'Eire, et de là vous devrez trouver le rebelle par vos propres moyens. Les rapports des espions indiquent qu'il est quelque part au nord du pays, à proximité de l'ancienne Limerick. Nous vous souhaitons bonne chance".

Avec de légères modifications, cette introduction peut convenir pour des Sans Masques. Pour leur participation à cette mission, Huon leur redonnera leurs masques et les rétablira dans leurs anciens rangs.

Avirus
Noble-Savant de Granbretanne; âge 35

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	13	25	19	8	5

Points de Vie : 6
Blessure Majeure :8
Armure : Plaques complète et heaume 1d10+2

Arme	attaque	dommages	Parade
Rapière	92	1d6+1+1d6	90
Dague	32	1d4+2+1d6	-

Compétences : Crédit 100, Connaissance de la Biologie 92, Connaissance de la Chimie 84, Connaissance de l'Electricité 94, Evaluer un Trésor 55, Connaissance de la Mécanique 94, Mémoriser 79, Crocheter 54, Equitation 31, Faire un Piège 75

Langues : Commun 100, Granbreton 100, Ancien Anglais 51, Ancien Espéranto 12, Français 52



Si vos Aventuriers ne sont pas Granbretons, alors Avirus peut apparaître plus tard dans le scénario, curieux de voir ce dont les rebelles sont capables. Il est toujours entouré de Serpents, Vautours et Loups. Il ne s'occupera pas d'un quelconque parti qui n'interférera pas dans ses furetages. Les Aventuriers qui auront fait leurs preuves pour lui, en le sortant d'un mauvais pas, par exemple, seront récompensés par une invitation à dîner avec lui dans son palais, à une date future, non spécifiée. Quiconque est assez stupide pour prendre cette invitation à la lettre sera arrêté par les gardes (Avirus aura complètement oublié son invitation). Avirus ne sera d'aucune aide de toute façon pour le groupe.

L'Appel du Bâton Runique

Bien que cette introduction soit primitivement conçue pour des Aventuriers du Tragique Millénaire, on peut aussi l'utiliser dans les Jeunes Royaumes - il faut juste modifier les propos du Guerrier.

Un jour, tandis qu'ils se reposent, un homme recouvert d'une armure de plaques noir et or de la tête aux pieds s'approche des Aventuriers. Il ne soulève pas sa visière, mais il leur parle à travers son heaume fermé.

"Un navire vous attend, il vous emmenera en Eire. Faites attention, votre vie est menacée, vous êtes déjà recherchés. Un bon conseil, partez sur le champ, il est plus tard que vous ne pensez."

Le Guerrier d'Or et de Jais leur donne alors une plaque de cuivre gravée. "Donnez cette plaque au capitaine, il saura qui vous êtes."

Voyage Interdimensionnel

Entrer dans la Terre du Tragique Millénaire

De tous les univers de Moorcock, celui d'Hawkmoon est peut-être le plus loyal et le moins influencé par le Chaos. Tout aventurier venant de Stormbringer voit ses compétences magiques divisées par 10 (5 ou plus, en arrondissant par excès). Les Démons et les Elémentaires invoqués ne peuvent pas être liés au service permanent d'un sorcier, bien que ces entités liées préalablement, peuvent rester sous ce contrôle, une fois qu'elles ont été amenées ici. De plus, aucune magie ne peut être enseignée dans le monde d'Hawkmoon. La nature de la Loi n'autorise pas l'étrange et terrifiante torsion de la logique et des perceptions mentales nécessaires à l'apprentissage des sorts.

Les facultés des Elémentaires demeurent les mêmes que dans Stormbringer. Toutefois, les Elémentaires ne peuvent pas être liés au service d'un sorcier sur la Terre d'Hawkmoon : ils ne peuvent être invoqués et commandés qu'une seule fois, après quoi ils disparaissent.



Toutes les caractéristiques des Démons, à l'exception de la TAI, et toutes les capacités spéciales des Démons sont divisées par 10, aussi longtemps que ceux-ci restent sur la Terre du Tragique Millenaire. Cela se produit même pour des Démons puissants, comme Stormbringer elle-même, qui ne draine que 1d10 points de POU, au lieu de 1d100. On peut faire appel à de nouveaux Démons sur la Terre du Tragique Millénaire, qui, à la différence des élémentaires, peuvent être liés. Le total des points de caractéristique du Démon est égal au total des points de caractéristiques du sorcier divisé par 10. Le POU du Démon est fondé sur un jet normal de 1d3 et permet de le domestiquer facilement. Puisque la TAI demeure la même, les points mis en TAI sont multipliés par 10 (ou bien par toute fraction de ce nombre que désire l'invocateur).

Au moment de regagner les Jeunes Royaumes, toutes les caractéristiques du démon sont multipliées par 10, y compris le POU, sauf la TAI. Cette augmentation de POU donne au Démon une chance immédiate de résister au POU du sorcier, et d'échapper au lien. S'il s'agit d'un Démon agressif, il attaque immédiatement le sorcier. Autrement il part purement et simplement.

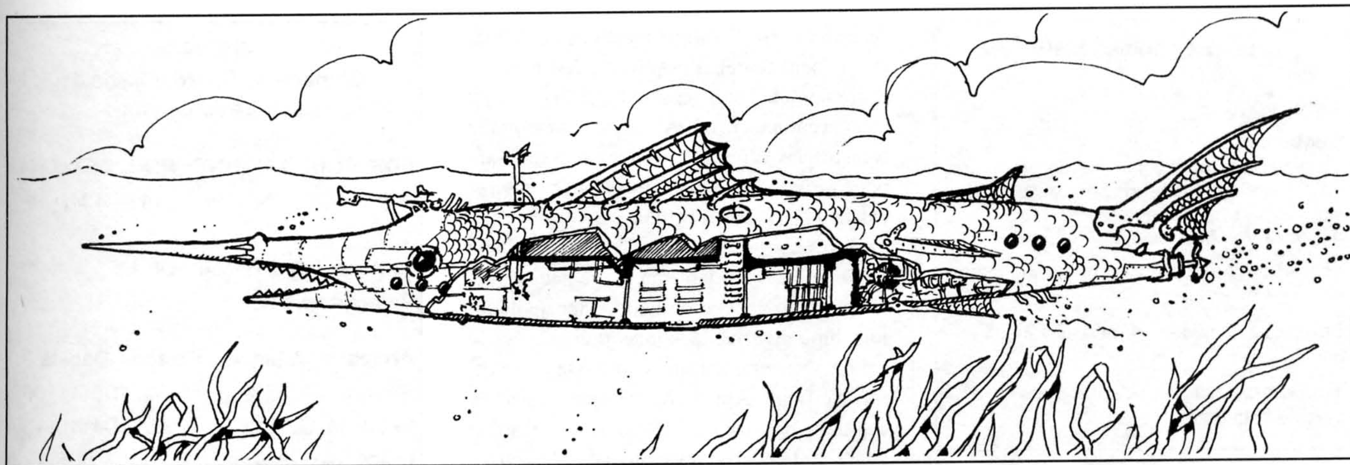
Les Seigneurs Elémentaires, les Seigneurs des Bêtes et les Seigneurs de la Loi et du Chaos ne peuvent pas être invoqués dans le monde d'Hawkmoon. Seuls les agents de la Loi, du Chaos ou d'un Seigneur Elémentaire qui essaient de contacter leur dieu peuvent au mieux en obtenir une faible image ou voix. Leur dieu ne peut entreprendre aucune action ici.

Les amulettes de la Loi ou du Chaos se révèlent inertes et mortes tant qu'elles se trouvent sur la Terre d'Hawkmoon.

A la différence des autres formes de magie, les Vertus fonctionnent normalement sur la Terre d'Hawkmonn. Cependant on ne peut manifester de nouvelles Vertus.

Entrer dans les Jeunes Royaumes

Il y a peu de changement lorsqu'un natif de la Terre du Tragique Millenaire pénètre dans les Jeunes Royaumes. Il acquiert seulement une nouvele caractéristique, la Santé Mentale. Pour plus de détails, si vous désirez appliquer cette règle, reportez vous au livret de magie du jeu STORMBRINGER. Les lances feu fonctionnent toujours, les mutants conservent leurs pouvoirs spéciaux, les ornithoptères volent parfaitement bien. La Science, l'outil de la Loi, fonctionne tout aussi bien dans le monde d'Elric. Toutefois, le matériel indispensable au Scientifique n'est pas disponible dans les Jeunes Royaumes. A moins qu'un voyageur n'emmène son équi-



pement avec lui, aucune compétence de Connaissance ne peut agir.

Les lances feu et les armes technologiques ne sont, en général, pas considérées comme magiques, et n'infligent pas de dommages aux armures Démons, bien que les points de dommages en excès par rapport à la protection de l'armure Démon toucheront toujours celui qui la porte. Certaines armes spéciales, comme l'Epée de l'Aurore, peuvent abîmer une armure Démon. Toutes les autres armes, comme les canons à acide ou soniques, produisent des effets trop dévastateurs ou trop subtils pour être efficacement arrêtés par une armure Démon.

La Nef des Valerins

Une nef du peuple des Valerins emmenera les Aventuriers originaires des Jeunes Royaumes pour l'Irlande du sixième millénaire. Les Valerins, d'après les légendes, sont les survivants d'un monde aujourd'hui plongé dans les convulsions du Chaos. Ce peuple a lui même causé sa perte, par les pactes passés entre ses rois et les Dieux du Chaos. Les Seigneurs de la Loi n'ont pas écouté leurs prières lorsque le Chaos a envahi leurs royaumes. Trahis par les Dieux, bannis par les Seigneurs de la Loi et oubliés des Maîtres des Eléments, les derniers Valerins se sont réfugiés dans le néant. Leurs nefs les emmenèrent dans l'éther du Multivers. Depuis ce jour maudit, les Valerins voyagent de monde en monde, portés par les courants de la Mer de l'Eternité.

Les Valerins sont des humanoïdes de grande taille, deux mètres est une taille moyenne chez ce peuple. Leur peau présente une coloration sombre, à la différence de leurs cheveux et de leurs yeux argentés. Il semble impossible de distinguer les hommes des femmes de ce peuple, certains supposent qu'ils sont androgynes. Peu de personnes ont communiqué avec eux, seuls de rares sorciers les ayant conjurés ont vécu cette expérience. Les Valerins sont un peuple télépathe, à la conscience commune. Chaque sensation, chaque pensée, chaque expérience est partagée de tous. Rentrer en communication avec un des leurs équivaut à plonger dans ce maelström d'émotions et d'idée, (perte de 1D6 points de SAN pour la personne). Certains dans ce paysage mental y ont remarqué un endroit de ténèbres bouillonnantes, évité par les Valerins. Les sorciers qui ont voulu l'explorer y ont perdu la vie.

Il existe des rituels d'invocations qui permettent de conjurer des Valerins. Ces incantations demandent 1D6 Mois d'Etudes à un sorcier du troisième rang au minimum. Celui-ci doit réussir un jet sous 3 X INT pour comprendre ces formules. Toute conjuration demande un jet sous 2 X POU du sorcier et le sacrifice de huit aigles des neiges. Ensuite le sorcier devra négocier avec ces passeurs le prix du voyage vers un autre monde.

Jamais un Valerin ne s'est installé sur un monde. Ils continuent leur existence nomade. Nul ne connaît leur philosophie et leur but.

Les Nefs des Valerins sont de longues galères taillées dans un bois pâle et chaud. Ce sont à la fois ces navires et le pouvoir de ses marins qui permettent de voyager à travers les Plans. Chaque famille possède l'un des siens qui conduit par la pensée la nef. Seul un Valerin descendant direct du constructeur du navire est à même de remplir ce rôle. Depuis la fuite de leur monde, aucun navire n'a pu être construit. Les Valerins et leurs nefs s'éteignent lentement, au fil des siècles.

Valerin

Caractéristiques		Moyenne
FOR	4D6	14
CON	3D6	10
TAI	4D6	14
INT	3D6+1D8	16
POU	3D6+1D8	16
DEX	3D6	10
CHA	3D6+1D4	12

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Grande Epée	20-90%	20-90%	2D8+1D6
Arc d'acier	40-100%	-	1D10+1D4+2

Points de vie : CON+TAI-12
Armure : Voile d'Araignée Blanche, 1D6+1

Dès que les Aventuriers auront mis pied sur la nef, celle-ci partira vers le large. Plusieurs jours durant ils vogueront sans rencontrer le moindre oiseau ou un autre navire. Les Valerins resteront à l'écart, refusant tout contact avec les Aventuriers.

La nef emportant les personnages comprend 16 Valerins au total. A part le capitaine, les compétences des autres Valerins en combat sont comprises entre 30 et 40. Le capitaine quant à lui est un maître d'arme.

Le Dragon des Mers

Le navire qui emporte les personnages originaires du Tragique Millénaire est un submersible créé par l'Ordre du Serpent. Ce navire a la forme d'un dragon des océans. Des écailles de bronze couvrent ses flancs, sa proue est une tête carrée, bardée de multiples crocs d'acier et d'un solide éperon d'airain. Des nageoires écarlates lui permettent de se diriger, et une double hélice le propulse. Il existe pour le moment un seul prototype de ce navire, le Dragon des Mers. Son coût est exorbitant, plus d'une centaine d'Ornithoptères. Il est peu probable que l'Empire en construise d'autres. En effet, deux prototypes précédents ont disparu corps et bien lors de plongées.

Le Dragon des Mers mesure plus de soixante mètres dans sa longueur. Sa largeur maximum est de cinq mètres, son tirant d'eau minimum est de six mètres. Sa vitesse en surface est de 14 noeuds et 10 en plongée. La vitesse d'ascension maximum est de 10 mètres par minute. Le sous-marin peut rester en immersion pour une durée d'au plus six heures. La profondeur atteinte en toute sécurité est de

Le Dragon des Mers

Armure : 15

Coque : 30

Vitesse : en surface 14 noeuds par heure, en immersion 10 noeuds par heure, ascension 10 mètres par minute

Autonomie : 800 miles

Armement : un éperon et un canon glace sur le pont

Equipage : 2 pilotes, 4 mécaniciens, 1 capitaine

Transport : Jusqu'à 12 personnes en plus de l'équipage

70 mètres. Au-delà, le Dragon prend certains risques. Par dix mètres supplémentaires il y a 10% cumulatifs que la coque se déforme sous la pression. Dans ce cas le sous-marin perd 2D6 points de coque par minute. Arrivé à 0, le sous-marin fait eau. La vitesse d'ascension diminue alors de 2 par minute. Si sa vitesse tombe à 0 avant de remonter à la surface, le sous-marin plonge à jamais dans les profondeurs.

L'intérieur du Dragon se divise en plusieurs compartiments. Cependant, il n'existe pas de sas qui les isole, aussi toute fissure dans la coque entraîne l'inondation complète du sous-marin.

-Le premier compartiment se situe dans la tête de la machine. Cette salle est la chambre de navigation. On y trouve la barre de direction commandant aux ailerons, ainsi que le périscope. Les cartes marines sont rangées en ce lieu, cette pièce est toujours occupée, lors des déplacements, par le capitaine et les deux pilotes.

-La chambre du sas est un couloir reliant la chambre de navigation au reste du navire. Une échelle de fer mène à une double écoutille qui donnent sur l'extérieur

-La chambre de l'équipage est la plus grande de tout le submersible. Une grande cage y est installée, dans laquelle on emprisone les équipages des navires saisis. Un quart de la chambre d'équipage reste libre. Aménagé de la sorte, le sous-marin ne peut partir pour de longues croisières. En effet, l'espace restant est insuffisant pour loger un deuxième équipage, nécessaire puisqu'en haute mer des hommes doivent s'occuper en permanence de la barre et des machines.

-La salle des machines est une véritable jungle de tubes de cuivre, de rouages d'acier où des vapeurs verdâtres flottent en permanence sur sol maculé d'huile et de graisse. Une chaleur étouffante rend pénible tout séjour en ce lieu. En fait la résistance physique des mécaniciens limite la durée des croisières.

Remarques : Le capitaine du sous-marin doit réussir un jet sous sa compétence Navigation pour éperonner un navire. Si le vaisseau victime de l'attaque a repéré le sous-marin, il peut tenter d'esquiver l'éperonnage. Son capitaine doit réussir lui aussi son jet sous sa compétence Navigation pour éviter la catastrophe. L'impact du Dragon est suffisant pour provoquer la perte de tous les navires existants au sixième millénaire.

- L'éperon représente l'arme principale du Dragon, cependant son usage peut s'avérer périlleux. L'éperon peut rester quelquefois bloqué dans la coque transpercée, le navire visé entraîne alors son assassin dans son naufrage. Après chaque éperonnage, le capitaine doit jeter un D100, sur un résultat de 99-100 l'éperon reste bloqué.

- Le canon peut seulement être utilisé lorsque le sous-marin est en émersion. Les servants ne bénéficient d'aucune protection, leur pièce est fixée sur le pont, sans le moindre bouclier.

L'Equipage

L'équipage se compose de Granbretons, des Requins. Le Dragon des Mers est certainement le navire le plus dangereux de toutes les mers européennes.

Ghendrekh est un échec de l'éducation granbretonne. Il n'éprouve qu'indifférence devant les masques sacrés, son roi empereur et la grandeur de Londra. Ses origines nobles lui donnèrent rapidement un commandement, il choisit l'ordre nouveau du Requin afin de naviguer loin de ses pairs et de Londra. Cependant, ceci était encore insuffisant, il devait supporter la présence de ses semblables parmi l'équipage, aussi choisit-il de déserter. N'ayant aucun désir de connaître une vie misérable, Ghendrekh a décidé de devenir pirate pour un temps, une fois sa fortune faite il irait s'établir dans une belle cité, loin de Londra et de ses habitants. Devant des promesses de puissance et de fortune, son équipage l'a suivi.

Suivant l'employeur des personnages, l'histoire du Dragon des Mers diffère. Dans le cas où les Aventuriers servent le roi empereur, Ghendrek ne s'est pas encore mutiné. Il sera extrêmement froid envers les voyageurs, l'équipage se montrera nerveux, inquiet d'être démasqué.

Dans le cas de l'appel du Bâton Runique, tout l'équipage sera sous hypnose durant le voyage (regard vide, gestes lents, silencieux). Ils ne poseront ainsi aucun problème lors de la tempête.

Pour Camparelli et Hinjclid, la mutinerie est déjà accomplie. Le Dragon des Mers a réalisé, depuis quelques mois un tableau de chasse impressionant. Les pirates écoulent le

Vormoock
Granbreton, Guerrier Marin de l'Ordre du Requin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	18	16	14	13	14

Armure : Demi Plaques1D8-1
Points de vie : 21

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	96%	98%	1D6+1+1D6
Dague M. G.	78%	75%	1D4+1D6+2
Lance Feu	63%	-	5D6

Compétences : Premiers Soins 51%, Cartographie 65%, Navigation 75%, Equilibre 62%, Faire un noeud 83%, Grimper 62%, Nager 58%.

Vansbeer, Gwallow
Pilotes Granbretons de l'Ordre du Requin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	14	13	12	15	12

Armure : Demi Plaques 1D8-1
Points de Vie : 18

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Hache de Bataille	62%	57%	1D8+2+1D6
Hache lancée	56%	-	1D8+2+1D4
Dague M. G.	48%	45%	1D4+1D6+2

Compétences : Navigation 32% ; Cartographie 27% ; Equilibre 63% ; Faire un noeud 75% ; Grimper 59% ; Nager 48%.

Ghenwaz, Kengher, Doel, Hatfrenn,
Mécaniciens Granbretons, Scientifiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	16	15	18	16	16	14

Armure : Cuir1D6-1
Points de vie : 19

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée courte	49%	47%	1D6+1D6+1
Dague	26%	25%	1D4+1D6+2

Compétences : Mémoriser 43% ; Connaissance de la mécanique 85% ; Connaissance de la chimie 65%.

Ghendrekh
Capitaine du Dragon des Mers Granbreton, Commandeur de l'Ordre du Requin

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	14	16	18	15	17

Armure : Demi Plaques 1D8-1
Points de Vie : 19

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	86%	84%	1D10+1+1D6
Bouclier	-	85%	-
Lance Feu	88%	-	5D6

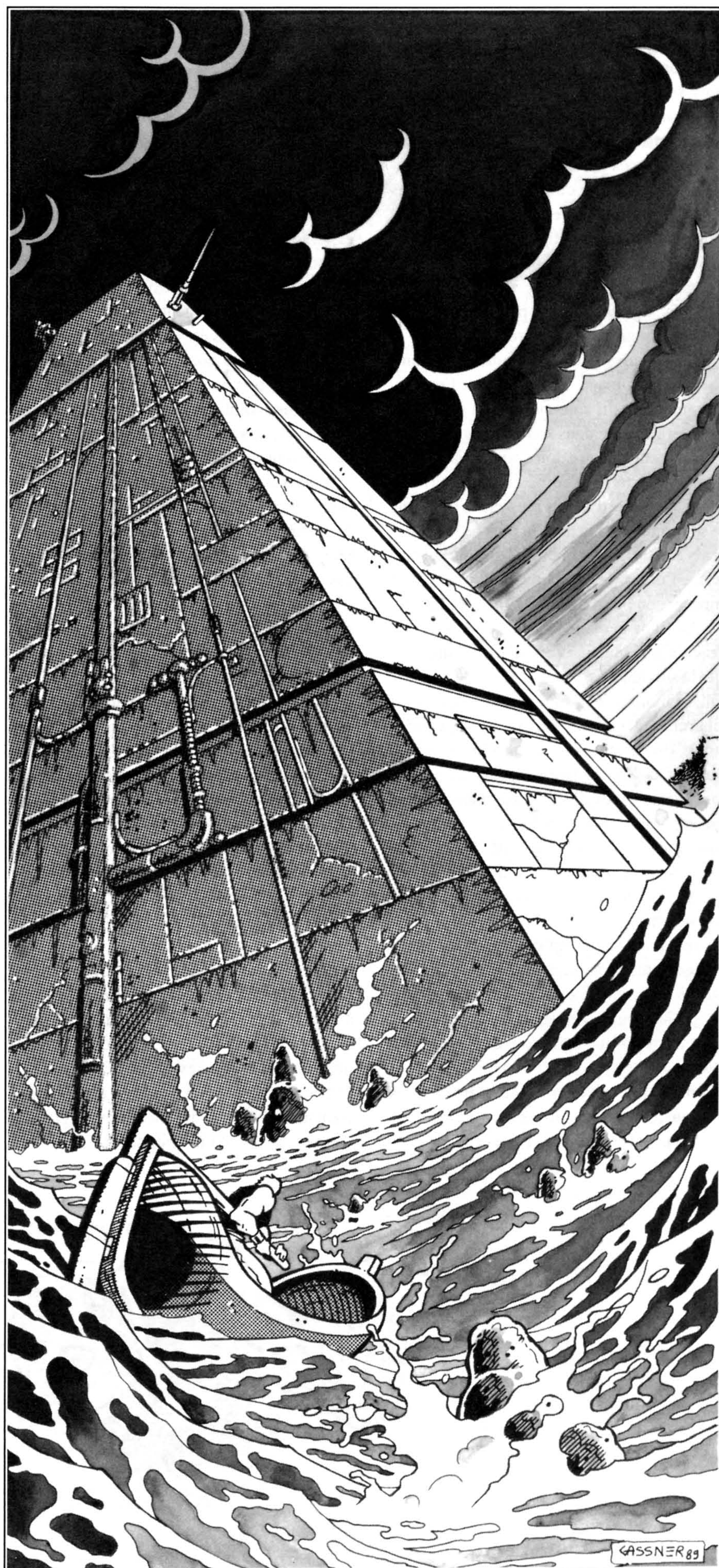
Compétences : Navigation 92%, Cartographie 83%, Connaissance de la Médecine 42%, Eloquence 64%, Voir 62%, Faire un noeud 81%, Grimper 82%.

produit de leur pillage auprès de Camparelli, c'est pourquoi ils accepteront de transporter les personnages. Suite à un mauvais éperonnage, le Dragon des Mers a subi de forts dégâts à sa proue. Hinjclid, alors prisonnier des pirates a obtennu sa libération, en échange de la réparation de l'avarie. Généreux, son capitaine lui a laissé une autre faveur, que le Scientifique utilise aujourd'hui afin de transporter les Aventuriers.

La Tempête

Tous les personnages, quelle que soit leur introduction dans l'Aventure, se trouveront à un moment donné, au large des côtes de l'Eire. Les mers avoisinant l'île présentent certaines particularités, comme une coloration jaunâtre et de nombreux icebergs, la plupart de taille respectable. Ceux-ci ne représentent pas, à vrai dire, un grand danger, la visibilité étant très bonne en ce début d'été, quand commence le scénario. Ces mers peu fréquentées offrent peu de chance de rencontre avec un autre navire. Aussi, c'est une navigation paisible qui amènera les Aventuriers au voisinage de l'Eire (pour plus de détails, référez-vous au chapitre décrivant l'Eire). Cependant la traversée connaîtra une terrible tempête avant sa fin.

D'étranges phénomènes se manifestent dès l'aube du dernier jour de la traversée. Tout d'abord, le jour ne semble pas vouloir se lever en dépit de l'ascension régulière du soleil. Sa luminosité, habituellement éclatante en cette saison, se limite à une pâleur cadavérique ; le soleil semble perdre toute son énergie. L'aurore persiste ainsi plusieurs heures durant, le ciel conserve une teinte vio-



lette fort intense. La mer, quant à elle, voit sa surface agitée de vaguelettes se brisant les unes contre les autres comme si mille courants se disputaient la maîtrise de l'océan. D'ailleurs le navire lui-même est la proie de ces courants. Dans les airs, les vents connaissent les mêmes perturbations, ils sont instables en direction comme en force. Les mouettes, fort nombreuses, volent en tous sens, piaillant aux quatre coins de l'horizon. Toutes ces perturbations ne proviennent d'aucune direction précise. Celles-ci ne ressemblent aucunement aux prémices des tempêtes du Tragique Millénaire.

Ces manifestations provoquent une panique chez l'équipage. Le capitaine de l'embarcation, quel qu'il soit, aura fort à faire pour ramener le calme dans son équipage. Pour la plupart, cette journée doit voir un grand cataclysme. Certains s'apprêtent à mourir en priant, alors que d'autres pressent le capitaine de se diriger vers la terre la plus proche, afin de s'y abriter. Après quelques discours et rappels à l'ordre, le capitaine devrait réussir à imposer son point de vue " Cap sur l'Eire !".

Au fil de la matinée, ces premiers symptômes s'accentuent. Vers midi, la situation sera la suivante. Le soleil a alors atteint le zénith, sa luminosité a augmenté et le ciel s'est éclairci. Cependant, l'astre du jour devient le centre d'une spirale gigantesque occupant tout le ciel. Celle-ci se compose de nuages aux teintes vives, dorées ou rougeoyantes, qui apparaissent lentement dans les cieux. Plus tard, une fois "assemblée" la spirale commence à tourner sur elle-même, très lentement. Les vents, tout aussi changeant, se font de plus en plus forts. Aux cris déchirant des mouettes se mêlent des bruits lointains, bruissements métalliques ou chants discordants issus d'un choeur aux voix plus qu'aigues. Ces vents, devenus chauds et secs, portent une odeur inconnue désagréable et acide. La mer se met à bouillonner, alors que sa température est toujours aussi froide. Des poissons, de toutes espèces, bondissent de plus en plus nombreux hors des eaux.

Les conditions sont telles qu'il devient difficile de diriger le navire, même pour le Dragon des Mers, les eaux sont encore plus agitées en profondeur ! Tous les personnages, comme les marins, ressentiront une angoisse monter en eux. La force qui bouleverse le Multivers autour d'eux les affecte aussi. Chaque aventurier devra réussir un jet sous son POU x 5 sinon il succombera à son angoisse et sera prêt à rejoindre le première solution proposée. En d'autres termes, le joueur perd momentanément le contrôle de son personnage. Si celui-ci provient du Tragique Millénaire et n'a jamais été confronté au Chaos, il perdra alors 1D8 points de SAN. La plupart des marins pris de terreur, proposeront rapidement une solution radicale, un sacrifice humain, et devinez vers qui les regards convergent subitement...

Deux solutions s'offrent aux Aventuriers: prendre les armes et se défendre ou bien tenter de ramener à la raison les exécuteurs. Tout personnage choisissant le second cas doit réussir un critique en Eloquence afin d'arriver à ses fins. Tant que ses jets sont réussis, les marins invectivent les Aventuriers, mais ne passent pas aux actes. Au premier échec, les marins se ruent sur les personnages, tout autre essai de négociation est voué à l'échec. Libre à vous de déterminer le nombre de marins pris de folie ou de tester pour chacun d'eux sa résistance. Les marins conservant leur esprit ne prennent pas part aux combats, ils s'occupent de manoeuvrer le navire. La pugnacité des marins au combat dépend de l'état de leur capitaine. Si celui-ci les a suivis alors ils ne cesseront le combat qu'après s'être emparrés d'une victime ou si plus de la moitié d'entre eux sont blessés. Sinon un quart suffira à les faire lâcher pieds. Les Aventuriers ayant succombé à la folie hésiteront à attaquer leurs amis, aussi après 1D4 rounds d'hébétude, le personnage retrouvera ses sens et sa raison. Cependant si celui-ci éprouve une inimitié franche envers l'un des membres du groupe, il sera le premier à le désigner aux furies.

Quatre personnes au minimum sont nécessaires à chaque navire pour assurer les manoeuvres au coeur de la tempête. Si ce nombre n'est pas respecté, il y a par round 5% cumulatif que le navire chavire... Dans ce cas, les voyageurs poursuivront leur périple, accrochés à des épaves.

Avant la tombée de la nuit, la tempête aura encore empiré. La spirale rouge et or emplit tout le ciel et tourne de plus en plus rapidement. Des rafales de pluie balayent l'océan, alors que les vents ont acquis la force de tornade. L'odeur acide s'est encore renforcée et semble imprégner toutes choses, un jet sous 5 x CON est nécessaire pour éviter d'être pris de nausées. Les mouettes, quant à elles, se laissent tomber dans les flots où elles disparaissent, englouties. Les poissons continuent leur ballet jusqu'à épuisement. Les derniers rayons de lumière éclairent une mer où flotte une multitude de poissons morts. Les courants qui remuent l'Océan, remontent à la surface les épaves et les débris des siècles passés. Dans cette tourmente les personnages sont chassés vers un rivage.

Si le navire est encore à flot, ses passagers doivent, depuis le milieu de l'après-midi, se laisser emporter par les flots. La tempête, trop violente, rend vaine toute tentative de manoeuvre. Vers la fin de la journée, une côte sombre et déchirée surgira des embruns. Après quelques secondes d'attente, le navire se brise sur un récif. Avant le grand plongeon, les aventuriers pourront distinguer non loin, étincelant sous l'écume, une citadelle d'acier. Le sort des personnages qui dérivent depuis des heures, attachés à une épave, sera identique. Tous, jetés par les vagues, échoueront sur une plage de galets. A moins de réussir un jet sous 1 x CON les Aventuriers tomberont dans l'inconscience avec 1D6 points de vie en moins. Quant aux autres, ils se relèvent très difficilement, puisque pris dans des filets tendus sur la plage. Immédiatement, une dizaine de Goules des Mers viennent les capturer, après les avoir assommés.



L'Eire

Table d'Evénements

Evénements exceptionnels :

- un iceberg noir s'échoue sur une côte proche. Les clans voisins montent une expédition afin de l'explorer. Des volontaires sont les bienvenus mais la répartition du butin est soigneusement fixée, à l'avance, au cours d'un conseil.
- le Conseil Royal se réunit afin de choisir un roi parmi les trente et un prétendants. Tous les chefs de clans sont invités.

Evénements rares :

- un banc de baleines blanches a été aperçu près des côtes. Les marins préparent leurs navires et leurs harpons.
- un raid de pirates scandins s'abat sur un village. Les maisons sont brûlées, la population massacrée ou réduite en esclavage.

Evénements fréquents :

- une colonne d'une centaine de Granbretons se déplace dans les environs. Ils attaquent les villages et mettent à mort toutes les personnes rencontrées. Plusieurs ornithoptères, des Dragons et des Vautours les renseignent et leur apportent leur appui.
- les chasseurs du clan se réunissent afin d'encercler un troupeau de cerfs rouges.
- une bande de l'IRA se repose momentanément dans le clan. Ils distribuent des armes capturées aux Granbretons, enseignent leur maniement, et recrutent de nouveaux membres.
- un enfant a échappé à l'attaque de quelques Goules; on cherche des volontaires afin de les chasser.
- un clan voisin a volé, la nuit précédente, plusieurs moutons : le conseil du clan organise un raid de représailles.

L'utilisation de cette table est laissée à la discrétion du Maître de Jeu.

Description

L'Eire a été relativement épargnée lors du Tragique Millénaire, seul le contour de ses côtes a été bouleversé par la courte glaciation qui suivit le Millénaire. L'Ile Verte connaît encore un climat très froid. Un énorme glacier d'environ cent kilomètres couvre son extrémité nord et la banquise atteint la côte nord chaque hiver. Tout au long de l'année, le courant maritime provenant de l'Arctique, dépose de gigantesques icebergs sur la côte ouest, nommée pour cette raison la Côte Blanche. Les pluies sont fréquentes tout au long de l'année et se transforment en abondantes chutes de neige dès la mi-automne. L'hiver est très rude, même dans les parties centrales de l'île. La température au nord descend à -30°C lors des mois les plus froids et à -10, -20 pour les autres régions.

Tout un ensemble de collines borde l'île. Ces collines sont couvertes de forêts constituées de chênes malingres. Celles-ci abritent une faune nombreuse, entre autres, de forts troupeaux de cerfs rouges, et fournissent un bon abri contre les vigueurs hivernales. Pour ces raisons, les collines sont les régions les plus occupées d'Eire. Une vaste plaine herbeuse occupe le centre de l'île, celle-ci est partagée entre des clans nomades, se déplaçant au gré de l'herbe disponible pour leurs troupeaux de moutons. Plusieurs lacs et une multitude de rivières, de ruisseaux lacèrent cette plaine. Seuls les lacs constituent un obstacle aux déplacements ; les rivières et, à fortiori, les ruisseaux sont facilement franchissables. Chaque printemps, la plaine verte se transforme en un immense bourbier. Les voyageurs devront se méfier des marécages aux voisinages des lacs. Il n'est pas rare de voir des imprudents engloutis par un sol d'apparence trompeuse. La plaine fournit, en plus de ses herbages, de vastes quantités de tourbe qui permettent aux clans de se chauffer au cours de l'hiver. Aucune ressource minérale n'existe en Eire, l'île semble dépourvue de toutes richesses.

La faune de l'île ne présente aucun prédateur naturel, si ce n'est les Goules sur les côtes. Cette absence a permis le développement de grandes hardes de cerfs rouges. Ceux-ci sont des animaux mutants, ils ressemblent à des cerfs de haute taille, mesurant pratiquement deux mètres au garot. Les bois des vieux mâles atteignent facilement quatre mètres d'un bout à l'autre, un pelage laineux roux recouvre ces cerfs. Ce pelage se développe particulièrement en automne et les protège des vigueurs hivernales.

La Population de l'Eire

Humains	
Eiriens	990 000
Granbretons	220 000
Crytd	50 000
Scandins	30 000
Total	**1 290 000**
Mutant	
Goule	30 000
Taukh	50 000
Total	**80 000**

Les Eiriens comme Personnages

Un joueur peut décider d'être originaire de l'Eire s'il obtient comme nationalité la Granbretanne, les Orkneys ou le Yel.

Les Eiriens sont adaptés aux dures conditions climatiques mais aussi à leurs nombreux ennemis, les pirates Scandins, les Granbretons et les Goules. Victime de ces agressions, la société de l'Eire est demeurée primitive, sauvage. Les Eiriens sont de véritables barbares pour qui le courage, l'honneur sont les valeurs dominantes. Ils se méfient des étrangers et vouent une totale confiance aux personnes de leur clan. Ils maîtrisent la ruse, l'embuscade et usent fréquemment de la traîtrise vis à vis de leurs ennemis. Enfin les Eiriens apprécient peu la science et ses utilisateurs.

Les Eiriens sont de taille moyenne et ont souvent une chevelure rousse ou blonde. Déterminez la corpulence du personnage avec 1D6 : 1 : faible, 2-5 : moyenne, 6 : forte. Ajoutez 1 à la TAI, 1D6 à la CON et 1D4 à la DEX. Utilisez la table suivante pour déterminer la classe sociale.

D 100	Classe
01-10	Artisan
11-50	Fermier Chasseur
51-55	Mutant *
56-60	Noble
61-76	Marin
76-00	Guerrier **

* le mutant est automatiquement une Goule des Mers ou un Taukh. Dans ce cas, n'appliquez pas les bonus aux caractéristiques dûes à la nationalité.

** un guerrier ne peut être pilote.

- Chaque Aventurier possédant une armure par sa classe sociale peut choisir une armure de cuir, taillée dans la peau d'une Goule. Celle-ci est imperméable et apporte 3 points de protection.
- Tout Eirien peut ajouter 10% à l'une de ses compétences d'Attaque.

Les Habitants

Les Eiriens se divisent en petits clans d'au plus mille personnes. Des confédérations rassemblent ces clans autour d'un prétendant. Cependant il n'est pas rare de voir l'un d'eux changer de prétendant. Le véritable pouvoir appartient au chef du clan. Celui-ci est élu à vie par tous les adultes, hommes et femmes, à la mort de son prédécesseur.

Tout homme ou femme du clan peut se présenter au vote. Un conseil des anciens épaule l'élu, mais lui seul détient le pouvoir de décision. Les fiertés, les ambitions des clans et de leur chef empêchent toute réunification de l'Eire. Les clans des collines pratiquent l'agriculture sur une grande échelle ainsi que la pêche. Ils sont ainsi sédentaires et plutôt pacifiques, en regard des coutumes des tribus de la lande. Celles-ci se déplacent en permanence, suivies de leurs troupeaux et pratiquent avec assiduité la chasse et la razzia. Ces clans sont les principaux ennemis de l'occupant et constituent un réservoir inépuisable pour l'IRA.

Les Eiriens, ceux des collines dans une moindre mesure, sont l'un des peuples les plus sauvages d'Europe. Ils prennent les armes à la moindre occasion et luttent jusqu'à la victoire. Leur sens de l'honneur est très aiguisé et ne supporte pas la plus petite insulte. En réponse à cette susceptibilité, s'est développé un code précis fixant un cadre pour les relations avec les étrangers. Par exemple, la coutume exige de tout étranger accueilli sous un toit, de jeter dans le feu une poignée de brindilles ou de tourbe séchée. Ce manquement à ces traditions équivaut à un véritable sacrilège. L'uniformité de ces coutumes permet aux différents clans de communiquer, d'échanger, mais elle demeurent une barrière pour les non natifs de l'île.

Les mutants se limitent à deux grandes espèces, les Goules, des prédateurs marins et les Taukhs, des Hommes Taupes. Les Goules infestent les côtes tandis que les Taukhs résident dans les collines. Ces derniers sont des créatures solitaires, pacifiques.

Les Scandins réfugiés dans le nord proviennent des différents royaumes scandins occupés par la Granbretanne. Ils n'ont aucune racine commune avec les Eiriens, à l'exception de leur chef, un lointain descendant des rois d'Eire.

Les Héros

Kax Hurgrare
Connétable du Tigre

Le gouverneur tournant tous ses efforts vers le plaisir, Hurgrare est le véritable commandant des Granbretons en Eire. Disgracié à la suite d'intrigues à la cour de Londra et banni en Eire, Hurgrare a pour seul désir de retrouver sa position. Kax a choisi la voie de l'héroïsme, il dirige les garnisons en Eire d'une main de fer et entraîne durement les recrues. Cependant, freiné par le gouverneur, il ne peut donner sa mesure. Aussi Kax a entrepris de comploter contre celui-ci.

Kax est un être assoiffé de sang, il surveille fréquemment, de son ornithoptère, ses troupes parties en expédition et se pose à chaque combat d'importance, pour s'y jeter la hache à la main.



Johan Vixell
Gouverneur de l'Eire
Grand Connétable du Tigre

A la différence de son principal lieutenant, Vixell apprécie peu les combats, à l'exeption des joutes de gladiateurs. Toute son énergie tend à satisfaire ses desseins. Son palais fortifié, au coeur de Branarvan résonne chaque nuit aux échos d'orgies finissant à l'aube.

En dehors de cette recherche du plaisir, rien ne l'intéresse, ni le destin de l'Empire, ni la mort de son fils turbulent, déjà oublié. Vixell se contente de maintenir un statu-quo en Eire, épargnant, volontairement, les Eiriens et l'IRA afin qu'ils exercent ses hommes à sa place. Inutile de dire que cet amas de nonchalance rafiné déteste, cordialement, Hurgrare et Dann Walt, qui en fait, décident tout. Vixell apprécie peu l'expensionnisme Granbreton, à cause des guerres qu'il provoque, mais l'accepte pour les échanges qui le divertissent de ses semblables trop pénibles. Johan se révélera un hôte exemplaire tant que son invité l'amuse, après quoi ...

Dann Walt
(voir chapitre "les rebelles de l'IRA")

Wachiosaure
(voir chapitre "la Pyramide de Fer")

Alphoz Monter
Duc de Kordou
Gouverneur de Crytd

Alphoz Monter, favori du roi, a reçu ce poste de confiance il y a une dizaine d'années. Depuis le duc de Kordou utilise toute sa diplomatie pour conserver cette cité à la couronne d'Espania qui assure la sécurité du commerce avec les pays du Nord.

Les principaux adversaires de Monter sont les agitateurs Granbretons qui soulèvent la population mais aussi les grandes familles marchandes de Crytd qui veulent l'indépendance de leur cité. Jusqu'ici l'habileté du gouverneur et sa fermeté, ont réussi à maintenir le calme et l'ordre.

Körn Tête de Loup
Prince de Scandie

Körn Tête de Loup est le seigneur des pirates scandins réfugiés près du grand glacier. Dernier descendant des rois scandins de l'Eire, il est aussi un lointain parent du dernier roi de Scandie. A ce titre, il prétend à la couronne de Scandie et appelle tous les Scandins libres à le rejoindre dans sa lutte contre l'empire Granbreton.

Dans la digne tradition des premiers rois de Scandie, Körn avec sa flotte pille les côtes de la France, de l'Eire et s'attaque aussi au commerce maritime entre l'Espania et le nord. Ses cibles privilégiées demeurent cependant les navires granbretons auxquels il n'accorde nul quartier.

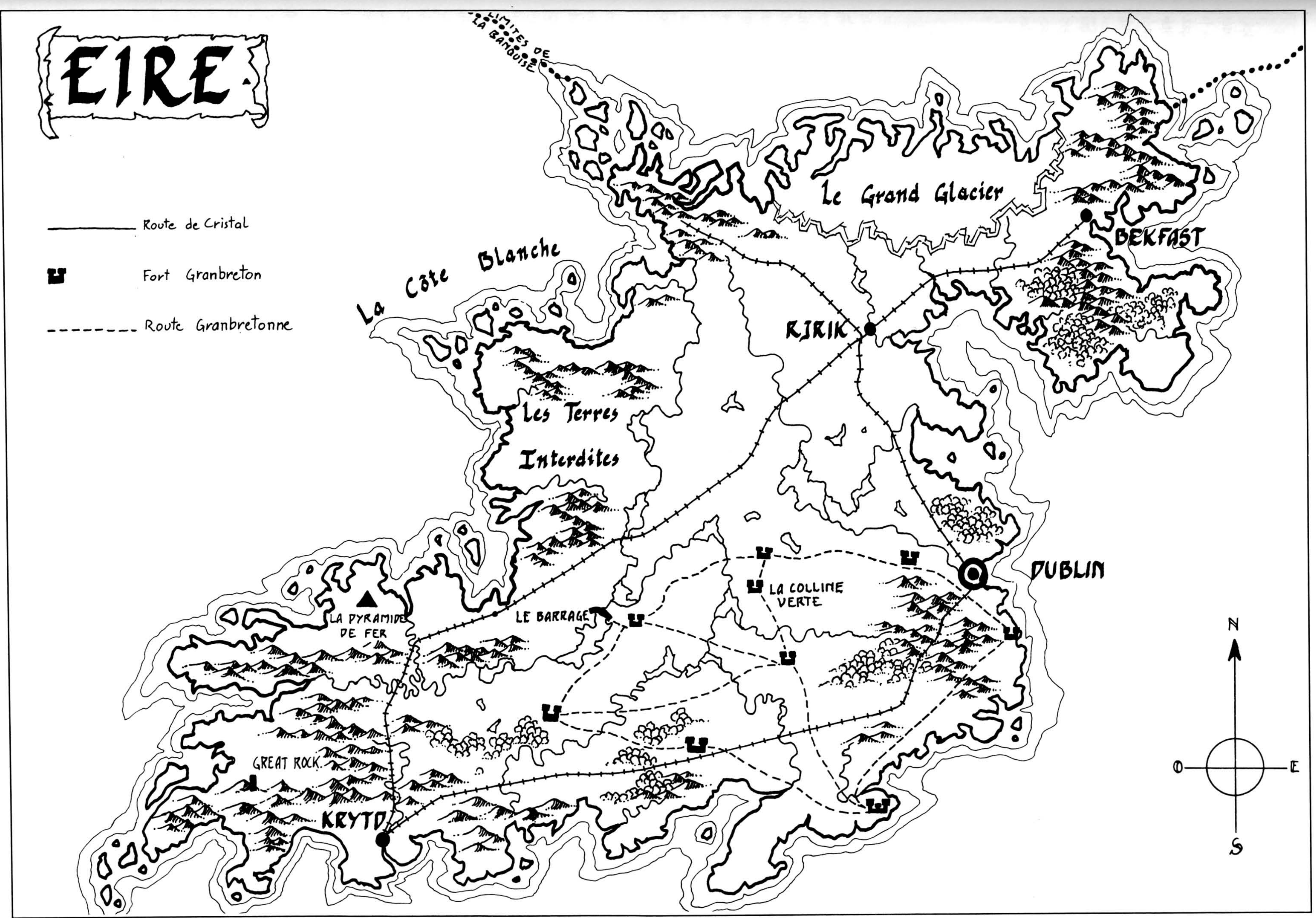
Körn doit son surnom à sa tête qui est celle d'un loup. Mystérieusement ce mutant a réussi à se faire respecter, tous ses hommes lui sont dévoués.

Scyd
Grand Connétable de l'Eléphant
(voir chapitre des Eléphants).

Zarlin
Maître Mineur de l'Ordre des Amis du Bâton Runique
(voir chapitre les Echappés).

Histoire de l'Eire

Comme la plupart des pays européens, l'histoire de l'Eire au cours du Tragique Millénaire est quasiment inconnue. Le peu d'éléments connus proviennent des fragments des chroniques de l'Erudit Gwall. Selon celles-ci, l'Eire, miraculeusement épargnée, aurait survécu au Tragique Millénaire. Aucune bombe, aucune armée d'invasion n'a meurtrit l'Ile Verte. L'Irlande demeura pour un temps le dernier pays civilisé en Europe. Cette belle époque prit fin au début du quatrième millénaire alors que la glaciation, conséquence des guerres atomiques, commençait. Un missile lancé d'on ne sait où, vitrifia Bekfast. Les années suivantes, des


EIRE
Route de Cristal
Fort Granbreton
Route Granbretonne
LIMITES DE LA BANQUISE
Le Grand Glacier
BELFAST
KIRIK
La Côte Blanche
Les Terres Interdites
DUBLIN
LA COLLINE VERTE
LE BARRAGE
LA PYRAMIDE DE FER
GREAT ROCK
KRYTD
N
O
E
S

flotilles de pirates anglais et français ravagèrent les côtes de l'île. Finalement, l'Irlande disparut sous une chape de glace et de neige pour des siècles. Là s'arrêtent les chroniques de Patrick Gwall. La population de l'île fut décimée par la courte période glacière ; de huit millions d'habitants au 32ème siècle, l'île comptait seulement 400 000 personnes au 39ème siècle. Les survivants étaient retournés à la plus sauvage barbarie. Morcelés en clans familiaux, les Eiriens se couvraient de peaux grossières, chassaient à l'aide de pierres, de bâtons, d'arcs et dévoraient fréquemment les prisonniers.

Cet âge sombre prit fin avec l'arrivée des pirates scandins. Ils soumirent les Eiriens et fondirent le royaume d'Eire. Ils construisirent une capitale, Rjrik, où trôna des siècles durant, la dynastie des Gansen. Des dizaines de milliers de colons quittèrent la Scandie pour s'installer en Eire. A partir de leur île, la flotte des Gansen ravagea les côtes de France, d'Espania et de Granbretanne. L'un d'eux, Erlich Gansen devint même, pour une courte décennie, roi de Parye. Lentement, les colons scandins et les Irlandais se mélangèrent pour donner les Eiriens actuels.

En échange d'un tribu annuel, les rois d'Eire acceptèrent la création d'une colonie espanienne sur leur île. Celle-ci fournit plus facilement en échange de l'or des pillages, les objets désirés par les Eiriens. Crytd fut ainsi fondé et prospéra, drainant les richesses de ces pirates.

A la mort du dernier empereur de Scandie, les rois d'Eire prétendirent à la couronne, comme tant d'autres. Alliés aux rois scandins d'Hollandia et de Sicilia, ils affrontèrent au large des Orkneys, la flotte des nobles de Scandie. Plus de mille navires furent coulés mais la bataille fut indécise. Cent ans durant, l'empire scandin se déchira et s'affaiblit. La fleur des guerriers et de la noblesse d'Eire y disparut.

La Granbretanne frappa alors et le royaume des Gansen sombra comme l'Empire scandin. Après une ultime bataille livrée sous les murs de Rjrik où Rald Gansen, le dernier Roi Scandin périt, les légions granbretonnes rasèrent la cité. Suite à cette catastrophe, l'anarchie divisa les clans, chacun proposa son prétendant. La coutume de la Colline Verte fut instaurée et l'Eire connut à nouveau des rois. Cependant la plupart d'entre eux périrent les armes à la main, dans de vaines tentatives contre les Granbretons. A plusieurs reprises les rois combattirent contre des clans rebelles. Au fil des successions, l'unité de l'Eire disparut.

Aujourd'hui

Actuellement plus de trente prétendants réclament la couronne. Mais les Granbretons ayant conquis la Colline Verte, nul roi ne peut être sacré. L'occupant contrôle maintenant une grande part de l'île. La Granbretanne ne vise nullement la conquête globale de l'île, mais la considère comme un gigantesque terrain de manoeuvres pour ses recrues et ses légions nouvellement formées. En plus de la grande citadelle, les Granbretons ont construit une multitude de forts afin de contrôler durement les terres conquises. Ces forts, des pallissades doublées de fossés protégeant des baraquements, abritent chacun un bataillon. Un ou deux ornithoptères sont aussi affectés à chaque fortin. Ceux-ci patrouillent les terres alentours et préviennent les garnisons de toute incursion. L'entraînement des recrues en Eire se divise en deux parties. Tout d'abord les raids organisés contre les Eiriens doivent développer le courage des soldats et le maniement des armes. Ensuite de vastes manoeuvres entraînent les nouveaux Commandeurs, Connétables et leurs subalternes à diriger des armées entières. Généralement, ces manoeuvres regroupent plusieurs légions et se prolongent sur deux ou trois mois au cours desquels l'armée, ainsi rassemblée, développe sa cohésion et son efficience. La région sous contrôle granbreton est totalement déserte, aucun Eirien n'y demeure. Toute personne présente, étrangère à la Granbretanne, est à la disposition des animaux qui la rencontrent...

Les Eiriens repoussés par les Granbretons se sont réfugiés sur les terres disponibles. Ces migrations forcées ont provoqué des luttes entre clans pour la possession de territoires. La seule force unificatrice de l'Eire est actuellement l'IRA. Plusieurs forces se partagent donc l'Eire : les Granbretons, les Eiriens, et l'IRA, les Scandins réfugiés dans la province nord et de mystérieux rebelles granbretons, inconnus de tous. Le destin de l'Ile Brisée se réalisera à travers la conjonction de toutes ces forces.

Bekfast

La cité de Bekfast fut détruite à la fin du Tragique Millénaire par une attaque non identifiée. Un missile s'abattit une matinée et vitrifia la ville et ses habitants. Depuis lors, Bekfast et ses habitants sont demeurés intacts, pétrifiés à jamais. Les victimes ont pris la forme de statues de cristal aux reflets chatoyants. Nombreux sont les Erudits, admirateurs des temps passés, qui viennent visiter ce musée unique. Les antiquaires viennent aussi très nombreux, ces statues d'une perfection sans égale, se vendent à prix d'or. Des disparitions mystérieuses frappent malheureusement ces visiteurs. Les Eiriens racontent que les statues sont vivantes et punissent les intrus. Aucun Eirien n'acceptera de s'aventurer dans cette zone tabou.

Dublin

Quelques ans après la destruction de Bekfast, Dublin fut victime d'un raid de pirates anglo-polonais. Ceux-ci bombardèrent la ville de leurs trois mâts avec des obus à gaz. Ignorant l'effet de ce gaz, l'amiral Jack Stanislas vit avec joie une nappe noire recouvrir la cité. Jack Stanislas et quelques pirates, protégés par des masques, disparurent à jamais dans le brouillard noir, comme tous ceux qui y pénétrèrent. Après trois millénaires, le gaz recouvre toujours Dublin. Aucun vent, aucune pluie ne l'a chassé et il défie toujours les analyses des Serpents granbretons.

Les Routes de Cristal

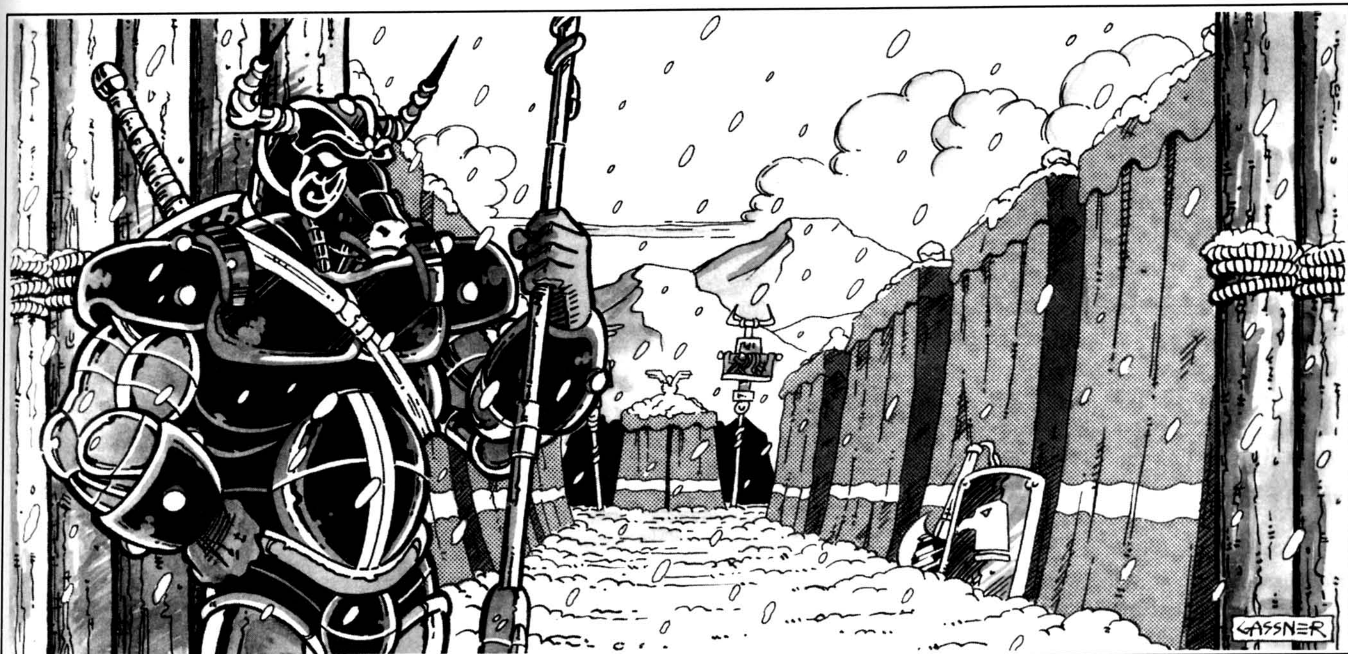
Les Eiriens appellent ainsi le réseau ferré du Tragique Millénaire. Sa matière, un cristal semblable au palais de Parye, lui a valu de survivre jusqu'à ce jour. Les Routes de Cristal se présentent comme une voie suspendue à deux mètres du sol par de solides piliers. La partie supérieure est profondément incurvée. Les Eiriens utilisent ces voies pour franchir les cours d'eau ; les habitants de Crytd ont même construit quelques machines à vapeur qui s'y déplacent, emmenant chacune une dizaine de personnes. Le réseau des Routes de Cristal longe les côtes de l'île avec deux voies qui la traversent dans sa largeur.

La Pyramide de Fer

La Pyramide de Fer est sans conteste, le vestige du Tragique Millénaire le plus impressionnant d'Eire. Il s'agit d'une pyramide de deux mille mètres de haut, toute en métal. Des milliers de Goules l'occupent et en ont fait le lieu le plus craint de l'île. Wachiosaure, le Roi des Fleuves, y tient sa cour. Certains Erudits identifient la Pyramide de Fer à un mystérieux vaisseau du Tragique Millénaire.

Crytd

La cité de Crytd fut construite il y a 9 siècles par les rois d'Espanya. Depuis, la ville est demeurée espanyienne. Crytd est la plus grande ville d'Eire, ses murailles abritent plus de 50 000 personnes, dont nombre de métis ou d'Eiriens. Son port abrite une nombreuse flotte marchande, ses entrepôts stockent les richesses du Nord et du Sud. Crytd joue le rôle d'une cité marchande reliant la Scandie, la Moscovie à l'Espania et à la Mer du Milieu. A ce commerce, s'ajoutent les transactions avec les tribus d'Eire. En quelques siècles, Crytd a accumulé une énorme richesse par ce commerce. Ses édifices, le faste des princes marchands de cette ville, égalent celui des rois d'Espania. La



force de ses murailles, un tertio de gardes royales et surtout l'Espania ont dissuadé les Granbretons jusqu'alors, de s'attaquer à Crytd. Ils se contentent actuellement de soutenir quelques grandes familles qui désireraient voir Crytd devenir une cité indépendante.

Le Glacier

L'extrémité nord de l'Eire demeure couverte par un puissant glacier. Aucun animal, aucune plante n'y survit. Par contre, les Scandins, descendants des occupants de l'île, se sont réfugiés sur son pourtour. Ils occupent un réseau complexe de galeries gigantesques, situées sous le glacier. Celles-ci, puissamment fortifiées, abritent même leurs serpents des glaces. Les Scandins ont repoussé, à plusieurs reprises, des assauts de la marine granbretonne. Attaques organisées, il est vrai, par le gouverneur de l'Eire... D'après les rares visiteurs, ce repère de pirates est parfaitement organisé, en petites villes souterraines et les richesses accumulées sont plus que conséquentes.

Rjrik

Rjrik, l'ancienne cité des Rois Scandins d'Eire, se réduit maintenant à un vaste champ de ruines. Les dizaines de milliers de Scandins massacrés, lors de la chute de la cité, ont été abandonnés aux corbeaux et aux chiens par les Granbretons. Blanchis par les ans, leurs ossements gisent épars dans les ruines.

La Colline Verte

La Colline Verte est un grand monticule situé au coeur de l'Eire. Une herbe verte et drue le recouvre dès le printemps. La tradition veut que chaque nouveau roi soit couronné en ce lieu, alors que la dépouille de son prédécesseur est livrée aux flammes, au même instant. Ses cendres préservées dans une urne sont ensuite enterrées, sous une statue de granit, à son éffigie. Plus de 34 statues entourent la Colline Verte. Mais aujourd'hui un fort Granbreton couronne la colline et les statues portent les graffitis des légionnaires de l'Empire.

Le Forteresse de Branarvan

La Forteresse de Branarvan est la base principale des Granbretons en Eire. Une série de bastions, une muraille de pierre, une double palissade et plus de cent canons feu assurent sa protection. Le système défensif protège aussi le port, une digue fortifiée abrite les vaisseaux à quai. Branarvan est l'un des plus grands camps granbretons en dehors de la Granbretanne. Sa superficie couvre plus de dix km2, son port peut accueillir cent vaisseaux de haute mer, ses baraquements deux cent mille hommes et ses entrepôts, stocker assez de vivres et d'équipements pour plusieurs années. Le gouverneur granbreton réside au coeur de Branarvan dans une citadelle, inexpugnable. La rumeur dit, qu'entouré de ses favoris, il se livre à des orgies sans fin.

Le Barrage

Le Barrage, construit par les Granbretons, se situe sur la rivière des Goules (plus précisément à l'extrémité nord du grand lac). Solidement fortifié, entouré de fortins et défendu par une grosse garnison, le Barrage a toujours repoussé les assauts des Goules. La position du barrage scinde la rivière des Goules. Cette construction est la première oeuvre du plan Granbreton visant à donner un nouvel entraînement aux recrues. Le Barrage et ses fortins avoisinants doivent servir de base pour des expéditions lancées par les jeunes animaux. Le gouverneur estime en effet que les Goules représentent un exercice plus formateur que celui des rebelles de l'IRA.

Les Terres Interdites

Les Terres Interdites sont la partie de l'Eire entourée par le fleuve des Goules. Durant plusieurs siècles, aucun moyen ne permit d'accéder à cette contrée. La présence des goules a empêché toute colonisation de cette région, nul ne sait ce qui peut y exister. Depuis peu, le barrage construit par les Granbretons permet d'accéder en sécurité à ce territoire. Cependant les Granbretons n'ont pas encore commencé son exploration.

Les Icebergs Noirs

Des Icebergs Noirs, portés par le courant arctique, s'échouent occasionnellement sur la côte blanche. Ces icebergs sont en fait des vaisseaux. Leur couleur provient d'un traitement qui rend la glace pratiquement stable. Une fois échoués, ceux-ci disparaissent seulement après une dizaine d'années. Les constructeurs et maîtres de ces navires, uniquement des femmes, sont toujours retrouvées mystérieusement mortes. Leur peau présente une coloration bleue, nul ne sait si cette couleur est naturelle ou apparaît après leur mort. Les couloirs de ces vaisseaux regorgent d'appareils technologiques, de puissantes machineries assurent leur déplacement. Les Eiriens, bien qu'apeurés, les pillent et revendent ces appareillages aux habitants de Crytd. Nul ne connaît l'origine de ces voyageuses, ni la raison de leur mort.

Les Goules des Mers

Morphologie

La Morphologie des Goules des Mers est voisine de l'espèce humaine. Tous les Erudits situent leur origine dans les mutations du Tragique Millénaire. Seuls les caractères typiques d'une adaptation en milieu aquatique les différencient de l'homme. Tout d'abord, le visage ressemble à celui d'un gigantesque batracien. Le crâne est très allongé et présente de nombreuses excroissances osseuses, sur lesquelles s'attachent les muscles activant la forte mâchoire de ces prédateurs. Ces points d'attache déforment la partie supérieure du crâne ; chez l'individu adulte, ceux-ci se regroupent en une crête osseuse courant jusqu'à l'extrémité inférieure du crâne. Cette crête est un objet de "coquetterie" chez cette race sanguinaire. Celle-ci s'orne fréquemment de gravures, de perforations aux formes diverses. Comme les tatouages, ces décorations ont un rôle social: elles indiquent le rang de l'individu ainsi que ses exploits de chasseur. La boîte crânienne elle-même est rejetée vers l'arrière, empêchant ainsi l'individu d'adopter parfaitement la station debout. Hors de l'eau, les goules se déplacent continuellement courbées. Ce maintien dissimule à l'observateur la taille véritable et la puissance musculaire des Goules, généralement supérieures aux caractéristiques humaines.

L'élément le plus frappant chez une Goule demeure sa mâchoire au caractère plus que prognathe. La pression exercée est capable de rompre sans peine un fémur humain. Une dentition exceptionnelle vient armer cet étau, plus de cinq rangées de dents sur chaque maxillaire. Ces dents, aussi effilées qu'une lame de rasoir, sont toutes inclinées vers l'intérieur de la bouche. La proie d'une Goule ne peut échapper à l'étreinte de sa morsure qu'une fois celle-ci morte. En terme de jeu, une Goule ayant réussi un critique dans une morsure ne relâche pas sa victime. Tant que la goule reste vivante, elle inflige à chaque round suivant les dégâts normaux d'une attaque. Une dernière particularité de cette dentition exceptionnelle réside dans le renouvellement constant des dents. En moins de quelques mois, une dent cassée est remplacée par une nouvelle tout aussi meurtrière.

Un visage typique chez ces mutants présente peu d'affinité avec une tête humaine, pas de nez, absence de cheveux, des yeux globuleux déplacés sur les côtés, des ouïes sur le cou.

L'épiderme des goules s'est lui aussi adapté au nouveau cadre de vie. Devenu légèrement caoutchouteux, sa teinte a pris les couleurs du milieu marin. La partie dorsale d'une goule est vert sombre tandis que la partie ventrale est d'un blanc des plus pâles. Cette double coloration permet une dissimulation aisée en milieu marin. Vue de haut, la couleur vert sombre se perd dans les ténèbres des profondeurs marines, alors qu'un observateur placé en dessous ne remarquera pas le blanc de son ventre qui se fond dans la surface claire de la mer. Ce camouflage naturel détermine la technique de chasse employée par les goules. Elles se rapprochent généralement du rivage et attendent, tapies dans les algues ou la vase, le passage de personnes isolées. Au moment favorable, elles bondissent hors de l'eau et se jettent sur leurs victimes. Dans de nombreux villages de pêcheurs, les habitants ont appris à conserver les peaux des goules. Ces peaux, une fois assemblées, font des vêtements imperméables, et accordent accessoirement 3 points d'armure à leur porteur. La vigueur naturelle des goules rend le prix de tel vêtement assez cher, 300 A au moins.

Inutile de préciser que le porteur d'une de ces peaux, capturé par des Goules, doit s'attendre à de mauvais moments.

La queue munie de nageoires permet un déplacement rapide dans l'eau ; une goule adulte nage à plus de 50 km/h. La queue constitue le principal organe de propulsion, les mains et les pieds palmés lui servent surtout pour se diriger. Une goule descend au maximum à cinquante mètres de profondeur, au-delà, la pression est trop forte pour son organisme. Elles vivent tout aussi bien en eau salée qu'en eau douce. A la différence de leur nage, le déplacement terrestre d'une goule est lent, sa queue représente une grande gêne. L'embuscade est la seule chance pour une goule de capturer un homme. Une fois l'effet de surprise passé, celui-ci peut facilement distancer son agresseur.

L'estomac des goules, tout comme leur mâchoire, est un objet de légendes. Il contient des acides capables de dissoudre toutes les matières, ou presque. Les goules ne s'embarrassent pas d'enlever les vêtements de leurs proies, tout disparaît dans leur estomac. Une poche près de leur estomac sécrète ces acides. Une personne connaissant son existence peut facilement l'extraire. Elle contient généralement un demi litre d'un acide causant 4D6 points de dégâts.

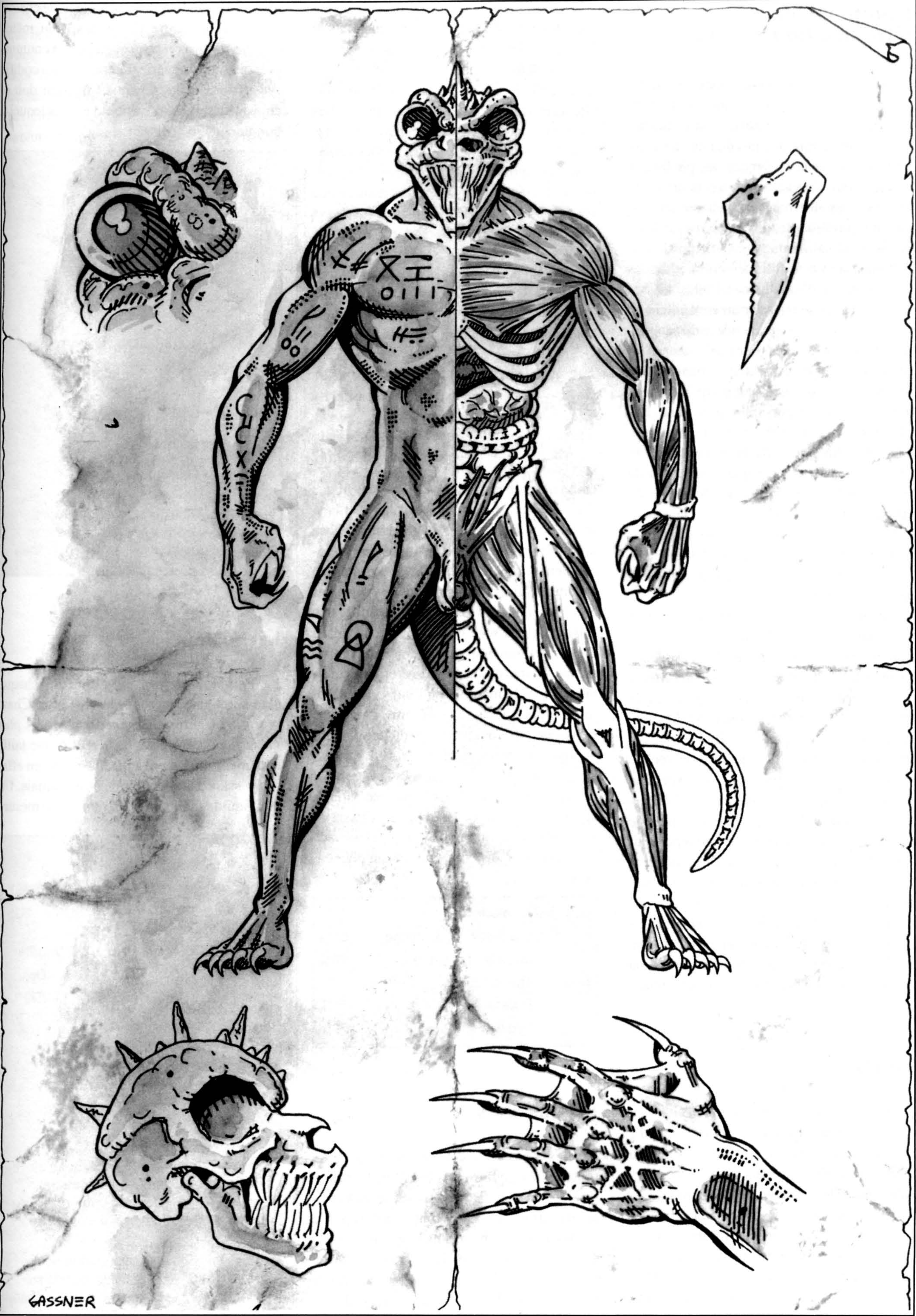
Reproduction et Croissance

La croissance des Goules, comme celles des batraciens, connaît plusieurs stades. Au tout premier, la goule est un oeuf de quelques centimètres de diamètre, abandonné au gré des vagues. Cet oeuf, vague amas translucide, se développe durant deux ou trois mois. Certains pêcheurs en font une excellente soupe. Ce stade est le plus périlleux, 90% environ des oeufs disparaissent, victimes de prédateurs divers. A la suite d'une première mutation, l'oeuf laisse la place à une petite créature, de cinq ou six centimètres, ressemblant fort à une petite pieuvre. La larve a maintenant quelques mois pour trouver un hôte à parasiter, faute de quoi elle périra. Les "hôtes" possibles pour cette larve couvrent de nombreuses espèces, aquatiques ou terrestres.

La larve possède un venin qui insensibilise son hôte à la douleur. Après le lui avoir injecté, il lui suffit de se frayer un chemin dans le "torse" de l'hôte, puis de se fixer à l'une des artères. Ce sang nourrira la larve durant sa dernière mutation, longue de trois mois. Beaucoup de larves causent la mort de leur hôte, et la leur par conséquent, à la suite d'une mauvaise implantation. La croissance de la larve provoque alors la nécrose d'un organe vital, (en terme de jeu 05%). Il est quasiment impossible d'enlever une larve de son artère nourricière. La larve sécrète une enveloppe, un cocon, qui l'entoure. Quant à la petite pieuvre, elle demeure atrophiée sous la forme d'un organe de succion, ses tentacules enroulées autour de l'artère. Ses dents, déjà tournées vers l'intérieur, rendent déjà difficile toute tentative d'extraction. Mais un singulier réflexe rend vain tout essai. Dès la moindre douleur, les mâchoires se resserrent, causant à l'extrême l'éclatement de l'artère...

La mutation achevée, la Goule mesure au maximum 20 centimètres pour un poids de deux ou trois kilos. A sa naissance, elle rompt avec son appendice relié à l'artère, ce qui cause généralement une hémorragie fatale à l'hôte. Ensuite, elle s'extrait rapidement du cadavre à l'aide de ses dents et de ses griffes.

La nature de l'hôte choisie par les larves détermine leur existence future. En fait, deux cas se présentent selon que le parasité est un être humain ou non. Seules les larves ayant parasité un homme sont intelligentes, les autres demeurent toute leur existence avec l'intelligence d'un animal domestique (en terme de jeu 1D6). Des Erudits expliquent cet étrange phénomène par l'action d'une hormone humaine qui détermine la formation d'un cerveau développé.


GASSNER

Comportement et Organisation Sociale

Les Goules sont sans conteste, les prédateurs les plus dangereux des mers européennes. Le trait dominant de leur caractère, qu'elles soient intelligentes ou non, demeure l'agressivité. A la différence des prédateurs naturels qui chassent pour se nourrir, les Goules chassent et tuent souvent inutilement, laissant derrière elles les cadavres de leurs victimes humaines ou non. Cette pulsion de l'attaque atteint la folie téméraire chez les Goules privées d'intelligence. Celles-ci n'hésitent jamais à se jeter sur un ennemi cinq à dix fois plus nombreux. L'odeur du sang les rend totalement folles, elles se jettent alors sur le blessé et ne cessent le combat qu'une fois mortes. Leur odorat est tel qu'elles sentent le sang à plusieurs miles à la ronde. Les pêcheurs ont retourné cette faculté contre elles. Régulièrement, ils déversent plusieurs litres de sang dans des criques piégées par de nombreux filets renforcés de chaînes et de crochets. Les animaux, furieux, se jettent dans le piège, tête baissée, s'emprisonnant dans les filets, se déchirant après les crochets. Généralement les Goules prisonnières s'entre-tuent elles-mêmes.

Il suffit ensuite au pêcheur de remonter les cadavres. Cette folie meurtrière limite le nombre des Goules animales. Il en est autrement pour la population intelligente. Même si leur organisation sociale repose sur la chasse, celles-ci résistent mieux à l'appel du sang. Pour y échapper, elles doivent réussir un jet sous 5xPOU. L'organisation sociale des Goules demeure primitive. A l'exception du royaume de la pyramide de fer, elles forment des clans dépassant rarement plus de cent personnes. Leur organisation repose sur un système de caste, chacune avec ses fonctions, ses devoirs et ses avantages. Le modèle du genre est, bien sûr, l'organisation des Goules de la pyramide de fer. Les autres clans possèdent une structure voisine. Aucun clan ne différencie les sexes dans l'organisation sociale. Voici les différentes castes habituellement rencontrées dans un clan.

Les Conteurs

Les Conteurs sont peu nombreux dans un clan, voire unique pour de petites tribus. Ils détiennent les règles, les lois, la coutume du clan, les traditions que nul ne peut enfreindre sans risquer le bannissement ou la mort. Ces lois primordiales sont souvent gravées, tatouées sur des peaux tannées. Celles-ci ornent généralement la demeure des Conteurs. Ceux-ci sont souvent les seuls à maîtriser l'écriture des Goules, un ensemble complexe d'idéogrammes à la signification changeante selon les clans. Ce sont eux aussi qui tatouent le corps de leurs congénères et gravent leurs crêtes osseuses. Ces signes témoignent du rang de l'individu, de son maître, de ses serviteurs et de ses exploits ou de ses fautes. Les fautes sont tatouées avec une encre rouge autour de son cou. Lorsque les idéogrammes écarlates entourent complètement le cou, celui-ci est tranché. Les Conteurs mènent une vie paisible, nul n'a le droit de les attaquer et chacun doit les nourrir à son tour. Garants de la loi, ceux-ci la transgressent rarement. Dès la première faute, ils sont condamnés à mourir étouffés, liés à un arbre en dehors de l'eau. (Une goule ne survit pas plus de cinq heures hors de l'eau).

Les Dresseurs

Les Dresseurs sont la deuxième caste "à part" dans la société des Goules. Aucune relation n'existe entre les parents et les enfants chez les Goules. Les oeufs pondus sont laissés à l'abandon par les goules animaux. Chez la population intelligente, les dresseurs les recueillent et les préservent. Leur rôle consiste ensuite à donner aux larves écloses des hôtes et à surveiller leur croissance. Ensuite, une fois l'individu sorti de son cocon, il doit le dresser, les individus intelligents étant tout de même séparés des autres. Le dressage continue jusqu'à la maturité de l'individu qui rejoint alors sa caste, Conteur, Dresseur, Chasseur ou Compagnon pour les Goules animaux. Les Dresseurs bénéficient des privilèges accordés aux Conteurs. Ces deux castes sont constituées souvent de Goules âgées qui ont quitté le rang de Chasseur. Prendre pour leurs caractéristiques celles du Chasseur avec les compétences supplémentaires :

pour les Conteurs :	
Lire/Ecrire Idéogramme	80%
Artisanat Tatouage	70%
pour les Dresseurs :	
Eloquence	60%
Persuader	30%

Les Chasseurs

Les Chasseurs constituent la base de toute société chez les Goules. Avec les castes des Nobles et du Roi ils sont les seuls à utiliser des armes. Celles-ci sont de nature à être employées aussi bien dans l'eau que hors de l'eau : Javelot, grande lance, rapière, lance. Le rang d'un Chasseur se détermine d'une part par le nombre de compagnons qu'il maîtrise et d'autre part par son tableau de chasse. Les querelles entre Chasseurs d'un même clan ne sont pas rares, cependant la coutume prévoit toute une série d'épreuves qui codifie ces affrontements. Chaque Chasseur doit se choisir un seigneur, un noble envers lequel il doit une totale obéissance.

Caractéristiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+6	4D6	2D6+6	3D6	3D6	2D6+6

Points de Vie Moyens : 14
Embuscade : 70%+1D10
Nager : 100%

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure*	50%	-	2D6+2
Lance (ou rapière ou javelot)	40%	40%	(selon le type d'arme)

Armure : 3 points de peau caoutchouteuse
(* un critique inflige automatiquement 2D6+2 points de dégâts les rounds suivants tant que la goule demeure vivante)

Les Nobles

Les Nobles forment l'élite de chaque clan. Cette caste regroupe les meilleurs Chasseurs, les figures charismatiques et les plus vieux. Les Nobles sont souvent d'une taille nettement supérieure aux Chasseurs, en effet la croissance des Goules ne cesse jamais. Un individu de cinquante, soixante ans, mesure

Caractéristiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
4D6+6	4D6	3D6+12	3D6+2	3D6	2D6

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure*	70%	-	4D6
Lance (ou rapière javelot)	60%	60%	+2D6 (selon le type d'arme)

Embuscade : 80%+1D10
Nager : 100%
Points de vie Moyens : 21
Armure : 6 points
Passé un certain âge, des plaques osseuses apparaissent sur la peau des Goules. Ces plaques leur confèrent une meilleure protection mais diminuent leur agilité.
(* un critique inflige automatiquement 2D6+2 points de dégâts les rounds suivants tant que la Goule demeure vivante)

plus de trois mètres. Qui plus est, il semble que la longévité dans cette race dépasse deux voire trois siècles. Les Nobles possèdent donc une expérience qui les place bien au-dessus des Chasseurs. Ils sont généralement des êtres rusés, machiavéliques, s'occupant la plupart du temps à augmenter leur prestige, briser celui des autres ou encore à comploter contre le Roi. Une Goule passe du rang de Chasseur à celui du Roi dès que 10 autres Chasseurs se sont engagés à le servir comme seigneur. Le nombre de Chasseurs à leur service détermine leur rang.

Les Compagnons

Les Compagnons sont les Goules ayant parasité à l'état larvaire des animaux. Leur intelligence ne dépasse pas celle d'un chien. Livrés à eux mêmes, ils deviennent de redoutables prédateurs, attaquant tout ce qui les entoure. Même sous l'emprise de leurs soeurs, ils demeurent agressifs et rétifs. Les Chasseurs les traitent avec violence, n'hésitant pas à en tuer un pour calmer la meute qui se jette alors sur le mort. Les Compagnons ont généralement une espérance de vie assez brève. Dès qu'un individu devient trop grand, il devient une menace pour son Chasseur qui l'abat alors.

Caractéristiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6+6	4D6	2D6+6	1D6+1	2D6	2D6+6

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure*	40%	-	2D6+2

Embuscade : 30% + 1D10
Nager : 100%
Points de vie Moyens : 14
Armure : 3 points de peau caoutchouteuse
(* un critique inflige automatiquement 2D6+2 points de dégâts les rounds suivants tant que la Goule demeure vivante)

Le Roi

Le Roi d'un clan est généralement "le loup qui a dévoré la bergerie et les autres loups avec". Cette Goule est habituellement la plus vieille, la plus grande, la plus retors. Dans certains clans, le Roi est si vieux que sa grande taille lui interdit de sortir hors de l'eau. Ses os ne peuvent plus supporter tout le poids de chair. Le couronnement d'un nouveau Roi a lieu lors de la mort naturelle du précédent ou suite à un combat singulier. Une fois l'an un Noble peut défier le Roi en combat singulier. Le vainqueur reçoit ou conserve la couronne, tandis que le cadavre de son malheureux adversaire est jeté aux Compagnons. Ce système, de par la puissance des Rois, tend à assurer des règnes de longue durée. Les complots existent toujours et ils détrônent plus de Rois que les combats singuliers. Cependant, ceux-ci finissent souvent en guerre civile, toutes les Goules se ralliant alors à leur Noble. Le Roi actuel de la pyramide d'acier est Wachiosaure, une Goule âgée de plus de trois cents ans.



Les Rêves

Dès leur arrivée en Eire, les personnages connaîtront une suite de rêves, plutôt de cauchemars. Les démons intérieurs en sont à l'origine, ils utilisent ces rêves, afin de communiquer, d'influencer leur porteur. Ces cauchemars constituent une suite d'événements, une histoire unique divisée en plusieurs séquences oniriques. Chaque songe reprend les précédents et va un peu plus loin. Cette histoire représente le cheminement des personnages vers Tyramm, certains rêves précéderont même la réalité. Ces prémonitions déformées par le songe vous permettront, à chaque nouveau rêve, d'attirer l'attention de vos joueurs. Il vous reste à placer au bon moment chacun de ces rêves.

Premier Songe

Le rêveur s'éveille, seul, au coeur d'une forêt lugubre, plongée dans les ténèbres de la nuit. Nul frémissement ne trouble le silence mortuaire. La lueur évanescente des étoiles coule le long des branches tordues et des troncs bossus. Tous les arbres semblent pétrifiés depuis le commencement. Un malaise grandissant envahira le personnage tout au long de son errance parmi ces arbres morts. Il lui semblera marcher des nuits entières sans jamais découvrir la moindre vie ou lumière amicale. Ce paysage sinistre correspond à la forêt créée par Tyramm, au sein des limbes des Jeunes Royaumes.

Second Songe

Après de longues nuits d'errance dans cette forêt sans lisière ni clairière, le personnage entendra un hurlement féroce. Longtemps l'écho agitera les branches desséchées et glacera le coeur du rêveur.

Même après son réveil, ce cri hantera encore l'âme du personnage.

Troisième Songe

Le hurlement finalement absorbé par la profondeur de la forêt, une course, au rythme lourd, troublera le calme revenu. Des craquements de branches brisées, des grognements sauvages, des chocs sourds trahissent l'arrivée d'une créature gigantesque. Celle-ci fonce droit sur le rêveur. La bête est encore loin mais se rapproche très vite, plus vite qu'un homme... Pris d'une panique insurmontable, le rêveur s'enfuira à toutes jambes. Puis le personnage se réveille en sursaut. Ce rêve se répétera à plusieurs reprises, la bête se rapprochant chaque fois un peu plus. La terreur du rêveur est telle qu'il ne trouvera pas le courage de se retourner afin de découvrir le monstre. Dans le dernier songe, le personnage s'écroule au sol et voit son poursuivant, un loup noir, d'une taille gigantesque, la gueule béante, découvrant un abîme de flammes.

Quatrième Songe

Dans un grognement bestial, le loup engloutit le personnage ! Echappant aux crocs, poussé par la langue brûlante, le malheureux chute dans la gorge rougeoyante de la bête. Au moment de plonger dans le brasier, le rêveur perd connaissance pour se réveiller allongé sur une plage de sable noir, rejeté par l'océan, telle une épave. Cette plage appartient à une petite île entourée d'une mer brumeuse. Une statue colossale écrase l'île. Haute de cent mètres, taillée dans une roche sombre aux reflets vitreux, elle représente un homme, plutôt un dieu au visage sans pardon. Il s'agit de la représentation de Tyramm.

Une force, une puissance inhumaine émane de la statue, réduisant l'observateur à une ombre impuissante et flottante.

Cinquième Songe

Fasciné par la statue, le rêveur s'en approche lentement. Une porte s'ouvre dans son socle, alors qu'émergeant péniblement du sable noir, une foule de morts-vivants vient à sa rencontre. Ceux-ci, loin de l'attaquer, entament des cantiques et forment un cortège. Parmi ces cadavres extraits de la tombe, le personnage reconnaîtra des parents, des ancêtres, des amis. Les inconnus, les plus marqués par la mort, sont ses lointains ancêtres. Cette foule macabre adresse des signes de bienvenue au rêveur et l'encourage à avancer.

Une fois la porte franchie, les morts-vivants restent sur la plage, laissant le personnage continuer seul. Le socle de la statue abrite un labyrinthe. Mystérieusement, le rêveur marche d'un pas assuré comme si lui-même avait tracé les plans du labyrinthe. Le rêve prend fin alors que l'Aventurier s'apprête à monter les marches d'un escalier monumental.

Sixième et Dernier Rêve

L'escalier mène le personnage dans la statue. Celle-ci est creuse et divisée en plusieurs étages. Le rêveur continue sa lente ascension, dépassant les étages les uns après les autres. Le dernier rêve prend fin au moment où le personnage va franchir la porte derrière laquelle réside la force qui l'attire. Au cours de cette ultime ascension, le personnage éprouve des sentiments contraires. Tout d'abord, la terreur du condamné gravissant les marches de l'échafaud mais aussi une grande satisfaction, celle de la réalisation d'un désir inconnu jusqu'alors. Il semblera alors au rêveur qu'il se scinde irrémédiablement en deux entités.



La Pyramide de Fer

La Pyramide de Fer est une relique du Tragique Millénaire. Extérieurement, elle se présente telle une gigantesque construction métallique de forme pyramidale de laquelle s'élèvent de nombreuses tours et autres protubérances. De vastes surfaces de ses flancs ont été recouvertes par les débris et les sédiments transportés par l'océan ou les vents. Sa coque, réalisée en un métal aujourd'hui inconnu, a traversé sans altération les millénaires. La méthode de construction employée au Tragique Millénaire donne un aspect massif à l'ensemble, aucun joint de fabrication n'apparaît. Tels les châteaux de cristal dans Parye, la Montagne semble avoir été fondue d'un seul bloc. Seuls les éléments indépendants de la coque ont souffert des ans. Ceux-ci, arrachés à leur support, forment maintenant une jungle de chicots rouillés, amassés à ses pieds. La Montagne de Fer s'élève à plus de deux mille mètres, sa base disparaît dans l'eau brune d'une lagune.

Les créateurs de ce colosse l'avaient dénommée la Nouvelle Arche de Vie. Celle-ci était l'aboutissement d'un projet entrepris par les gouvernements de l'Europe Unie et le centre de recherche Eurox 3000. Telle l'Arche de Noé qui avait sauvé la création du déluge, la nouvelle Arche devait sauver l'humanité de la catastrophe qui se profilait en ce début du troisième millénaire. L'Arche aurait dû bénéficier des dernières découvertes du centre Eurox 3000 sur le voyage dans les espaces parallèles, les relations espace-temps. Déjà plusieurs sondes mécaniques avaient réussi de tels sauts entre univers parallèles. Ils en avaient ramené des échantillons, des images de mondes inconnus, nouveaux et habitables. Ces premières explorations avaient déchaîné l'enthousiasme. L'Arche fut commencée avant la fin des recherches qui butaient sur un dernier problème : le transport d'une masse si importante, mais surtout le transport d'êtres vivants.

L'Eire fut retenue comme site de fabrication de par sa position isolée. Les travaux s'achevèrent juste avant le grand cataclysme, ses passagers, environ trois cent mille personnes, prirent place dans leur cocon de cryogénisation. Cependant la troisième guerre mondiale, la destruction d'Eurox 3000 ralentirent les travaux, aucun moyen de propulsion ne s'avérait encore satisfaisant. Seule une poignée de savants continuèrent les recherches dans l'Arche elle-même. Leurs dernières expériences aboutirent seulement à la création de portes dimensionnelles, fonctionnant par intermittence au sein même de l'Arche.

Après plusieurs décennies d'essais infructueux, les recherches cessèrent, faute de savants, et le gouvernement irlandais fit clore l'Arche. Sa cargaison humaine cryogénisée fut laissée à son sommeil éternel. Alors que dans les essais, les personnes s'éveillaient normalement, tous les passagers extraits de leur cocon demeuraient prostrés. Certains incriminèrent les vagues de radiation causées par la guerre mondiale. Les recherches pour sauver les passagers n'aboutirent jamais et la destruction de l'Ireland y mit fin.

La Pyramide de Fer

Haute de ses deux mille mètres, la Montagne de Fer domine de son ombre toute la contrée environnante. Tous les habitants de l'Eire, même ceux qui ne l'ont vue que dans leur cauchemar, considèrent ce lieu avec terreur et respect. Respect pour les constructeurs de la Pyramide qui périrent par le feu cosmique et terreur pour ses maîtres actuels, les Goules. Tout Eirien craint d'être enlevé par ces monstres et emmené dans la Pyramide afin de servir de cocon pour une larve ou pour y être dévoré.

Plusieurs communautés se partagent l'Arche actuellement. Les Goules occupent les étages immergés, leurs esclaves résident dans le premier niveau au-dessus du niveau de l'eau. Vient ensuite la grande majorité de la Pyramide, laissée à l'abandon. Seules les ultimes étages connaissent des occupants, des prisonniers des Goules qui ont préféré se réfugier au sommet de la Pyramide et vivre sauvagement. Des dizaines de niveaux, un véritable labyrinthe sépare ces deux groupes. Même dans les étages les plus occupés comme ceux des Goules et de leurs esclaves, seules quelques zones sont réellement occupées, la plus grande partie étant laissée à l'abandon. L'Arche de Vie compte environ trois cent niveaux, ce qui rend évidemment toute description complète impossible. Pour chaque partie de l'Aventure, les lieux témoins de l'action seront détaillés. Mais voici déjà un aperçu général de l'ensemble.

Cultures Hydroponiques

Les constructeurs de l'Arche de Ve avaient retenu les cultures hydroponiques pour le renouvellement de l'air. Il s'agissait, à l'origine, de plantes cultivées dans des bacs dispersés en tout lieu de l'Arche. Ces bacs comportaient un simple support de plastique alvéolé, traversé d'eau chargée en minéraux nécessaires à la croissance des plantes. L'ordinateur central assisté des ordinateurs de niveaux réglaient la distribution des éléments et, par là-même, la vigueur des plantes et ainsi la qualité de l'air à chaque niveau. La belle ordonnance de ces jardins a disparu depuis longtemps. La destruction de la plupart des ordinateurs, par la disparition d'énergie, a provoqué la distribution massive des stocks d'éléments minéraux. Cet afflux, lié aux radiations émises par les derniers soubresauts des réacteurs, et l'arrivée des eaux rouges, a entraîné de multiples mutations, (l'une des portes dimensionnelles dans la Pyramide ouvre dans un monde aquatique). Les plantes, par l'apport de l'eau rouge, ont mystérieusement survécu à la disparition des U.V. Elles occupent maintenant la quasi totalité de la Pyramide, ayant transformé chaque couloir en une jungle. Les plantes sont pour la plupart maintenant de longues lianes couvertes de feuilles. Les siècles passés ont abouti à la création d'une épaisse couche d'humus. Les zones envahies par ces plantes dégagent une odeur acide, comparable à celle des sapins. Chacune de ces zones est devenue maintenant un véritable labyrinthe où les entrelacs de lianes bloquent toute avance.

La Structure Interne

La structure interne de l'Arche de Vie peut se définir à partir du réseau de communication : ascenseur, couloir, Tub'Express... Tout autour de ce squelette en creux viennent s'agencer les multiples salles aux fonctions diverses : hangar, stock, unité de production, laboratoire, appartements, cliniques, centres de loisirs...

Deux tubes verticaux de plus de 20 mètres de diamètre occupent le centre de chaque niveau. Ceux-ci permettaient le déplacement rapide de rames verticales emportant des passagers ou du matériel. L'un des deux tubes est totalement inutilisable sur sa plus grande partie, les eaux rouges s'y déversent dans une cataracte d'une rare puissance. Le second tube est bloqué en plusieurs endroits par l'amoncellement d'épaves de rames mêlées à d'autres débris, câbles, rails, plaques déformées par les explosions. Les autres voies verticales sont plus modestes, mais aussi peu utiles. Il s'agit des ascenseurs, reliant au maximum une dizaine de niveaux. Beaucoup de leurs portes d'accès sont bloquées et leurs cabines sont à jamais figées. Il reste cependant les échelles de secours dans chaque cage d'ascenseur. La façon la plus simple de changer de niveau demeure les escaliers de sécurité. Mais ceux-ci se prolongent tout au plus sur deux ou cinq étages, aussi est-il nécessaire d'en changer fréquemment. Chaque niveau présente deux types de couloirs. Les plus petits ont une section carrée de 3 mètres et couvrent chaque niveau selon un agencement à chaque fois différent. Le second type de voies est lui constant d'un étage à l'autre. Il s'agit de voies plus larges (cinq mètres) où

se déplaçaient des chariots autonomes, portant chacun trente personnes. Leurs nombreuses épaves parsèment ces tubes. Les tubes décrivent toujours le même réseau : un circuit périphérique longeant les caissons d'isolation de la coque et quatre tubes partant du centre vers chaque arête de la Pyramide. En plus de ces couloirs il existe des "canaux" destinés aux câbles, fibres, conduits hydrauliques... Ce réseau sanguin de l'Arche de Vie connaît ses artères, de petits tunnels de service d'un mètre de diamètre et ses veines et capillaires où nul ne peut accéder.

Vestiges du Tragique Millénaire

L'Arche de Vie présente de nombreux aspects. Certains niveaux ont particulièrement souffert de la jungle, du déferlement de l'océan rouge, de ses occupants barbares... Chacun de ces facteurs a donné à l'Arche de Vie différents aspects. Cependant au-delà de ces spécificités locales, l'Arche apparaît avant tout comme un vestige incroyable du Tragique Millénaire. Cet univers mécanique surprend tout autant les habitants du sixième millénaire qu'un vaisseau de SF surprendrait un barbare. C'est ce sentiment que doivent éprouver vos joueurs. N'hésitez pas à leur décrire un cadre de haute technologie qui jure totalement avec le monde baroque d'Hawkmoon. Les formes de l'Arche de Vie sont droites, épurées, fonctionnelles et non tourmentées et monstrueuses comme les créations du sixième millénaire. Pour renforcer ce sentiment, n'hésitez pas à induire en eux l'idée que la Pyramide provient d'une autre race, d'un autre monde... Croyance partagée par les esclaves et les Goules qui le clament haut et fort.

La Situation

Wachiosaure est confronté, depuis quelques mois, à une crise qui menace sérieusement son pouvoir. L'apparition des arbres et les disparitions à leur voisinage a fait souffler un vent de terreur chez les Goules. On murmure que ces arbres présagent une grande catastrophe. Wachiosaure, plus que tout autre, croit à ce présage. Des indices laissent supposer que plusieurs Nobles organisent un vaste complot pour l'assassiner. Ses anciens alliés, les Eléphants, deviennent plus arrogants, plus autoritaires. Wachiosaure les soupçonne aussi de comploter. Devant toutes ces menaces, le Roi des Goules a consulté les auspices de la Diseuse de Vérité. Celle-ci lui a prédit que son destin serait entre les mains d'inconnus que la tempête allait apporter. Il s'agit bien sûr des personnages.

La Diseuse de Vérité doit à leur réveil tirer leur avenir. L'un des esclaves du roi surveille les Aventuriers, cependant les Nobles comploteurs, connaissant la prédiction, ont décidé d'exécuter rapidement ces inconnus.

Réveil des Personnages

Les personnages reprennent conscience lentement les uns après les autres. Utilisez la CON pour déterminer l'ordre du réveil, un aventurier avec une CON de 18 se réveillera bien avant un personnage avec une CON de 13. Comptez dix minutes par point de différence. Tous les aventuriers se trouvent dans une même pièce, proche de la résidence des Eléphants. Cette salle, leur premier contact avec la Pyramide de Fer, est très détériorée. L'habillage en plastique bleu et blanc est réduit en débris jonchant le sol. Les parois éventrées mettent à jour l'ossature métallique et les réseaux de conduits. Quelques filets d'une eau rouge sillonnent le sol. Chaque personnage repose sur une couche, soigné par un esclave. Deux gardes et un Éléphant sont aussi présents. Celui-ci n'est rien de moins que le Connétable Eryath Dhramm, ambassadeur et espion auprès de Wachiosaure. Un tatouage noir orne désormais la poitrine des aventuriers. Tous présentent une petite cicatrice de moins de dix centimètres, sur le thorax. Leurs armes reposent près d'eux, mais leurs armures ont disparu ainsi qu'une bonne partie de leur équipement. A vous de déterminer ce qui est perdu. Que s'est-il passé ?

Après leur découverte et leur capture, Wachiosaure les a pris sous sa protection, les considérant comme les dépositaires de son destin. Comme Wickna Olna doit attendre un nouveau cycle lunaire pour prédire, le roi les a envoyés dans l'attente de cet événement résider à l'étage des humains. Pour étendre sur eux sa protection contre d'éventuels rivaux mal intentionnés, Wachiosaure leur a donné, malgré la tradition, le statut de garde. Le tatouage sur leur poitrine symbolise l'appartenance à cette caste. La marque est celle du roi : une lance verticale entourée de deux signes. Par prudence envers ces inconnus, le roi a aussi ordonné d'introduire en chacun d'eux une larve. La liqueur bleue lui permet, du moins l'estime-t-il, de décider de leur vie ou de leur mort. Quant à leurs armures et autres équipements perdus, ils gisent quelque part dans l'un des niveaux immergés. La violence du naufrage, l'attaque des larves ont évidemment blessé les aventuriers, chacun d'eux a perdu 1D4+1 points de vie.

Le Quartier des Esclaves

Tous les humains prisonniers des Goules, esclaves, serviteurs, artisans, hôtes, sont concentrés dans un seul étage de la Montagne de Fer. Ce niveau se situe juste au-dessus des étages occupés par les Goules. Les étages supérieurs sont le commencement du no man's



land qui sépare les Goules des rebelles. La communauté humaine asservie par les Goules compte environ quatre à cinq mille personnes. Cette population occupe seulement une faible part de son niveau. Les gardes humains ont délimité la zone habitable en barricadant les couloirs et escaliers qui en sortent. Ces barricades, à l'exception de celles barrant les accès principaux, ne sont pas gardées. Toute personne non autorisée, surprise au-delà de ces barricades, est réquisitionnée pour servir d'hôte.

Des symboles macabres garnissent ces barricades. Ils sont destinés à dissuader tout fuyard éventuel. Un panneau peint du signe "interdit" est accroché devant chaque barrage, et des centaines de crânes, d'os brisés reposent épars sur ceux-ci. Ces décors impressionnent peu les captifs, c'est une toute autre raison qui les empêche de fuir rejoindre les rebelles. Des légendes atroces alimentent la plupart des conversations, celles-ci décri-

vent les périls cachés des niveaux supérieurs et la faune monstrueuse qui y chasse. Seuls les plus braves ou les plus désespérés surmontent ces craintes pour s'aventurer dans le labyrinthe des étages supérieurs à la recherche des rebelles.

Le quartier des esclaves est dans un état épouvantable. Occupé depuis des siècles toutes ces installations ont été détruites, pillées, utilisées. Aujourd'hui il ne reste plus que l'ossature de métal et les débris de toute une technologie perdue à jamais. Une puanteur, insupportable au nouveau venu, empeste chaque recoin et chaque personne. L'absence de toute ventilation cause la stagnation de toutes les odeurs : l'huile brûlée pour l'éclairage et sa fumée, les déjections évacuées par le flot rouge qui traverse de part en part ce quartier, les odeurs de cuisine... Les prisonniers disposent de faibles quantités d'huile pour s'éclairer, au mieux les personnes connaissent la pénombre. De nombreux couloirs du quartier ne sont même pas éclairés. Ces endroits sombres voient souvent des règlements de comptes, loin du regard des Goules et de leurs gardes. Le meurtre est aussi une chose fréquente, le plus souvent pour voler à un captif ses maigres biens.

Rares sont les bruits qui troublent le silence de ce quartier. Ses habitants ont appris les vertus du silence et échangent seulement les informations indispensables. Tous craignent d'attirer sur eux l'attention des gardes ou des Goules. Seuls les hurlements des gardes déchirent le silence pesant.

Le quartier des esclaves occupe une superficie d'environ 1 km2. Ses contours sont des plus bizarroïdes. Cette vaste surface permet à chacun de s'isoler, de conserver le plus souvent une distance de sécurité. Ce quartier correspond dans l'ancienne Arche de Vie à une zone de stocks et de dépôts. La plupart des pièces conservent encore quelques barils rouillés, des carcasses de véhicules démontées, des étagères défoncées, des kilomètres de câbles répandus sur le sol... Il est évidemment impossible de fournir un plan détaillé de ce niveau, comme du reste de la Pyramide. La complexité de cet ensemble, le nombre de niveaux, environ 220, exigerait un annuaire pour une description complète. La solution retenue pour chaque scène dans la Pyramide est de donner le cadre général et les lieux capitaux ou remarquables. A partir de ces données, il vous revient d'improviser selon les actions de vos joueurs.

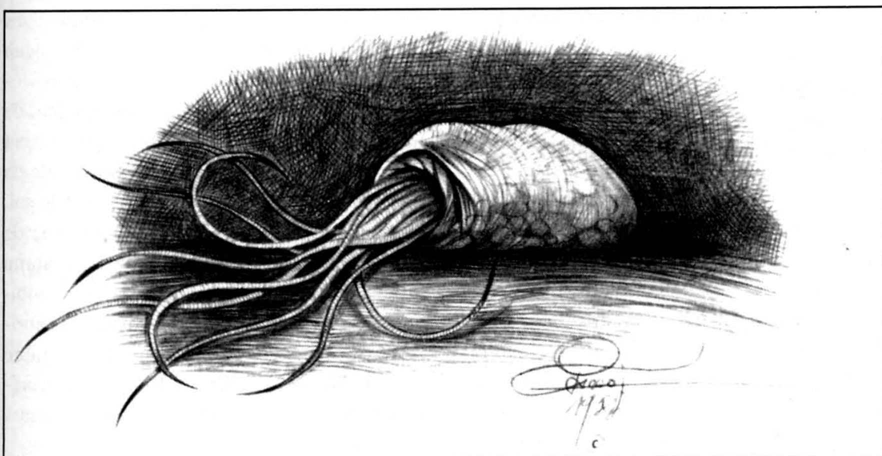
Salles des "Oeufs"

Les salles des oeufs, comme les dénomment les Goules, sont les anciennes salles de cryogénisation. Toutes présentent la même structure, une pièce circulaire d'environ trente mètres de diamètre. Plusieurs consoles et autres machines, destinées à l'origine à contrôler les passagers endormis, et aussi les réveiller, occupent leurs centres. Des cavités, environ 300, tapissent le mur sur trois rangées. Chacune abrite un cercueil, une balle ovoïde en cristal bleu translucide et très résistant.

Armure : 10 Points de Vie : 15

Ce cristal compact, isole depuis des millénaires ses occupants du monde extérieur. Ceux-ci ont conservé un corps parfaitement intact, fonctionnel, mais demeurent continuellement dans un état d'hébétude à la sortie de leur coquille. Tous les soins tentés jusqu'alors ont été inefficaces. Il y a environ une dizaine de salles des "oeufs" à ce niveau. Seules quatre conservent encore des occupants, réserves bénies pour la reproduction des Goules. Ces dernières pièces bénéficient toujours d'une surveillance, au moins deux ou trois gardes humains. Chaque étage compte aussi plusieurs salles de cryogénisation.

Chaque oeuf porte à sa base une petite plaque argentée. Gravé en ancien anglais, on peut y lire le nom du passager, ainsi que sa fonction dans l'Arche de Vie. Tout passager porte une combinaison bleue. Récupérées, celles-ci habillent de nombreux esclaves.



Prison des Hôtes

Cette pièce enferme les humains porteurs de larves, pour la plupart des passagers. Ceux-ci sont simplement étendus sur le sol, inconscients du mal fatal qui les ronge. Régulièrement des esclaves leur ingurgitent leur repas. Les autres captifs sont des esclaves punis de la peine capitale ou des individus capturés à l'extérieur. Des cages personnelles enferment ces malheureux. Une vaste pièce, une ancienne cave, abrite tout ce monde. Continuellement des cris de désespoir et de douleur s'en échappent, se répercutant, déformés par l'écho, à travers le niveau entier. Actuellement, plus de cinquante personnes sont détenues en ce lieu : trente passagers, quelques esclaves et les marins du navire, des personnages ayant survécu à la tempête, moins d'une dizaine. Une forte garde surveille continuellement cet endroit, vingt hommes au moins. La situation désespérée des captifs les a souvent amenés à des révoltes subites. Des Dresseurs se relaient afin d'assurer une présence permanente et de suivre la bonne croissance des larves, ou de pratiquer l'insertion de l'une d'elles dans son hôte. A cet usage plusieurs chevalets parsèment la pièce.

Cet endroit et ses détenus, conscients ou non, sera certainement un spectacle terrible pour les Aventuriers. Agrémentez leur visite par la naissance d'une goule, cela leur donnera à réfléchir. Une seconde salle, dans les étages immergés contient les animaux porteurs de larves, de gigantesques poissons des plus paisibles.

L'Escalier

Les Goules ont fait condamner toutes les issues menant aux niveaux immergés à l'exception d'une seule, "l'escalier". Celui-ci se tient dans une ancienne cage d'ascenseur à matériel, un carré de plus de 10 mètres de côté. Un échafaudage branlant constitue un escalier accroché aux parois. A côté de cette construction grinçante, plusieurs filets, échelles de cordes et treuils permettent de franchir les 12 mètres de dénivelé donnant sur l'océan. Un grand va-et-vient traverse en permanence l'"escalier", des esclaves allant et venant au service de leur maître, des gardes ramenant quelques objets des étages supérieurs, des Goules apportant leur captif...

Aucune surveillance ne s'exerce sur l'escalier, toute tentative d'évasion par l'océan étant vouée à l'échec.

Le Lac

Le lac borde l'un des côtés du quartier des humains. Ce lac trouve son origine dans le flux de l'océan rouge. Une partie de la cascade occupant l'un des deux grands tubes verticaux se déverse à ce niveau. Plusieurs barrages, constitués de débris divers, contiennent ses eaux. Le lac occupe une faible superficie, tout au plus quelques milliers de m2 et sa profondeur ne dépasse pas un mètre. Les barrages, loin d'être étanches, laissent suinter des milliers de petits ruisseaux qui envahissent les couloirs et pièces du quartier des humains. Cette eau montre des caractères très particuliers, une faible fluidité, sa consistance voisine celle de la boue, une couleur rouge sombre et un goût acide. En dehors de ces bizarreries ce liquide est buvable et même nourrissant. Certains esclaves survivent uniquement grâce à cette eau.

La Caserne

La caserne est le nom donné aux salles abritant les gardes. Ceux-ci occupent cinq grandes pièces. Cette division correspond aux cinq grandes familles Goules contrôlant la Pyramide. Chacune d'elles "possède" une partie des gardes. Ceux-ci reconstituent à leur niveau les luttes, les intrigues les opposant. Ces cinq salles, dans le cadre de ces conflits, possèdent de petites fortifications, barricades, portes de fer... En dehors de ces mesures de protection, rares sont les échanges de coup. L'hostilité entre ces cinq groupes se traduit plus par une rivalité dans les tâches quotidiennes, concurrence dont les captifs sont les victimes.

Les salles de gardes présentent à peu près toute la même organisation, un désordre où se mêlent des paillasses, des armes et des butins dérisoires, objets pillés dans la Pyramide ou saisis sur des captifs. Chaque groupe garde toujours une surveillance étroite sur sa salle.

Le Quartier des Artisans

Ce quartier rassemble tous les membres de cette caste, l'endroit se limite en vérité à trois couloirs et leurs pièces adjacentes. Celles-ci servent tout à la fois d'atelier et de demeure. Cet endroit est certainement le plus propre du niveau. L'importance des artisans aux yeux des Goules leur confère de nombreux esclaves et une relative tranquillité. Les habitants de ce quartier y vivent normalement, ne le quittent jamais et évitent tout contact avec les autres habitants moins favorisés. L'accès à ce quartier est surveillé par des gardes, c'est d'ailleurs le seul endroit avec les salles des oeufs à être surveillé la "nuit".

Le Sablier

Le niveau occupé ne comportant aucune ouverture directe sur l'extérieur, l'alternance du jour et de la nuit ne signifie plus rien pour les habitants. Sur l'ordre de Wachiosaure, un artisan a construit un gigantesque sablier. Celui-ci mesure plus de trois mètres. Bâti sur un châssis de solide poutre, deux gigantesques bouteilles de verre accolées par des filins et des plaques de cuivre perdent et recueillent un sable noir. Le commencement et la fin d'une journée est signalé par quatre grandes trompes d'argent accrochées autour du sablier. Une journée dure environ 11-12 heures, les "jours" et les "nuits" sont donc très réguliers.

Le Marché

Le marché est en fait l'une des galeries de transport traversant le quartier des esclaves. Les marchandises vendues en ce lieu sont nombreuses et des plus diverses. C'est ici que les gardes vendent aux Goules les objets pillés aux étages supérieurs. Cette longue galerie voit, chaque matin, le rassemblement des esclaves, attendant un travail pour le jour récompensé par un repas. Les artisans y viennent aussi à la recherche de matières premières. Le soir, quelques instants après la sonnerie des cors d'argent, les esclaves ayant travaillé ce jour reçoivent leur repas, les autres boivent l'eau rouge. Cette galerie est certainement l'endroit le plus peuplé et agité du niveau, c'est aussi le seul où les Goules viennent quotidiennement, et nombreuses, à la recherche de main d'oeuvre.

Les Eléphants

Les Eléphants présents dans la grande Pyramide (30 personnes) occupent quelques pièces contiguës, à la limite du quartier humain. Un seul accès, étroitement surveillé, y mène. Une meurtrière garnie d'un lance feu, balaie le couloir aboutissant à la porte de fer.

Un Eléphant demeure présent en permanence à ce poste. (L'effet de la meurtrière est de diviser par 5 les chances de toucher d'une arme de jet dirigé contre les Granbretons.)

En cas d'agression, celui-ci appellera immédiatement ses compagnons à son secours. La porte, construite par les Eléphants est des plus solides (Armure : 7 ; Points de Vie : 24) et possède une serrure assez difficile à crocheter (-10% à la compétence). Derrière cette porte se tient le poste de veille ainsi qu'un large couloir menant à la salle commune. Deux grandes tables, ainsi que quelques coffres, meublent cette salle. Une grande lanterne reflète sa lumière sur les tentures émeraudes et un vieux tapis bruni par l'âge. De jour comme de nuit quelques Eléphants trompent leur ennui par des parties de dés ou des discussions sans fin. Plusieurs ouvertures, percées à même les cloisons par les Granbretons, débouchent sur les autres salles.

Le laboratoire occupe une ancienne salle de cryogénisation. La pièce dégorge littéralement de machines et de matériels, seuls de rares et étroits couloirs serpentent entre ces amas ronronnant et sifflant. De jour, plusieurs Eléphants s'agitent devant leurs machines, travaillant à synthétiser le gaz vert. Un nombreux matériel scientifique, vestige de l'Arche de Vie, garnit aussi le labo. La plupart de ces appareils sont démontés, disséqués et tout montre qu'ils bénéficient d'un extrême intérêt de la part des scientifiques Eléphants. Des bonbonnes métalliques, emplies de ce poison, s'entassent par dizaines dans une salle voisine. Toutes les autres pièces servent simplement de chambres aux trente Eléphants résidant dans la Pyramide. Aucune trace du complot n'existe dans leurs appartements, en dehors du stock de gaz. Un jet réussi sous la compétence Chimie permet de découvrir le but des travaux entrepris dans le laboratoire. Libre à vous de déterminer le butin du pillage, si le personnage décidait de s'attaquer à ce lieu et de réussir un tel exploit. Une action discrète, à moins d'un déguisement, demande plusieurs meurtres ; même la "nuit" bon nombre d'Eléphants demeurent éveillés.

Les Appartements de Wickna Olna

Wickna Olna, la Diseuse de Vérité, occupe plusieurs pièces. La plus vaste est la salle des prédictions. C'est dans celle-ci que Wickna officie devant les "personnes" désirant découvrir leur futur. Celles-ci sont dans la plupart des cas des Goules de la noblesse. Tous se rendent chez elle, sauf le Roi qui, par privilège, la déplace en son palais. La salle des prédictions est toujours maintenue dans une pénombre proche de l'obscurité. Aucun meuble ne s'y trouve, seules des tentures violacées l'habillent. Ces draperies pendent de façon à former plusieurs cloisons qui divisent la salle en petites niches. Une multitude de coussins et de tapis s'amoncellent sur le sol. Deux autres pièces donnent sur la salle de prédiction. La première, de petite taille, abrite les deux serviteurs de Wickna. Le seul mobilier consiste en deux hamacs et un coffre abritant leurs maigres possessions. La chambre de Wickna, plus grande, renferme tout un précieux bric à brac, présents de ses nombreux visiteurs.

Evénements

Tout au long de leur séjour au niveau des esclaves, les personnages peuvent être témoins de scènes diverses. Utilisez-les selon votre désir. Celles-ci ne sont pas essentielles au bon déroulement de l'intrigue mais permettent de plonger les joueurs dans ce milieu si particulier. Les Aventuriers ont le choix, devant chacun des événements, de demeurer témoins ou de prendre part à l'action.

- Un groupe de gardes, accompagné d'esclaves, redescend des étages supérieurs. Ceux-ci reviennent d'une expédition de pillage. Celles-ci ont lieu très régulièrement, au moins une fois par mois. Ces expéditions ont pour mission de récupérer des objets technologiques du Temps Passé. Ceux-ci sont habituellement remis aux Artisans pour leurs travaux et, depuis peu, aux Eléphants, en échange d'hôtes. Les personnages peuvent, en marchandant, acquérir quelques uns de ces objets. Profitez-en pour leur procurer d'éventuels objets qu'ils désirent pour la réalisation de leurs projets.

- Un violent séisme secoue la Pyramide de Fer, plusieurs secousses se succèdent durant une heure. Les parois grincent, le sol tremble, l'ensemble de la Pyramide glisse, à plusieurs reprises, sur le fond de la lagune. Ces chocs provoquent des tremblements de toute l'ossature. Le séisme cause une véritable panique chez les habitants de la Pyramide : cris, hurlements, courses précipitées... plusieurs heures seront nécessaires avant le retour au calme. Cette catastrophe touche surtout les Goules. Le raz de marée accompagnant le tremblement de terre dévaste leurs étages et cause la mort d'une centaine d'entre elles. La manipulation du Multivers, par Scyd, à l'aide de l'Oeil d'Arkyn, est responsable de ce séisme. Profitant de la confusion, certains esprits mal intentionnés pourraient chercher à régler leurs comptes.

- L'une des sections de la Pyramide connaît un sursaut d'énergie. Assez rarement des générateurs fonctionnent à nouveau pour de courts instants. Les éclairages s'allument à nouveau, des ascenseurs fous montent puis redescendent faisant claquer leurs portes, des écrans terminaux affichent des phrases incompréhensibles, alors que des hauts-parleurs diffusent en vieil anglais, des consignes de sécurité. Les habitants de la Pyramide appellent cette résurgence une tempête. Son apparition cause une inquiétude générale, chacun s'attend à une catastrophe. En effet, au fil des millénaires, l'Arche de Vie est devenue aux yeux des Eirien l'Arche des morts. Selon la croyance générale la Pyramide fût construite pour les transporter au pays des morts. Tous les prisonniers craignent ce voyage qui selon la coutume est inéluctable. Chacun, à chaque résurgence d'énergie, croit l'heure du dernier départ venue.

- Les personnages croisent un artisan vêtu avec les habits perdus de l'un d'eux. L'artisan, Nath, est très fier de son nouveau costume et peu disposé à le rendre à son propriétaire originel. L'homme, fier de ses privilèges d'artisan se montrera belliqueux, n'hésitant pas à en venir aux mains pour "enseigner" la coutume à ce nouveau venu. Si cette situation se concluait dramatiquement, la mort d'un artisan pourrait amener des problèmes supplémentaires aux personnages, avec la confrérie des artisans ou les couteaux rouges.

- Des cris et des pleurs résonnent dans les couloirs, des membres d'une tribu d'Eire récemment capturés sont répartis dans les diverses castes.

Brossez aux joueurs un spectacle déchirant, où les familles sont séparées, certains sont même envoyés immédiatement dans la prison des hôtes, voire dans les cuisines des Goules.

- Les personnages assistent à l'extraction d'un passager de son cocon. Plusieurs Goules, des Conteurs et des Eleveurs, entourés de quelques gardes, s'activent autour de l'oeuf. Un garde frappe violemment avec sa hache la coque. Celle-ci brisée, un liquide pétillant s'en échappe. Immédiatement, les gardes s'emparent du passager et l'amènent à la salle des hôtes. Le passager présente tous les signes d'un état comateux, il ne réagira à aucun stimuli.

- Une rumeur (fausse) atteint les oreilles des Aventuriers, Wachiosaure a condamné les Eléphants. Avant un ou deux jours, voire dans les heures suivantes, des Goules doivent les massacrer.

- Dès l'aube les gardes courent en tous sens, fouillent des habitations, interrogent violemment des esclaves... La nuit passée, des esclaves ont assassiné deux gardes. Leurs confrères recherchent les coupables. La chasse à l'homme durera au moins deux jours, bouleversant la vie de la communauté. Cette activité frénétique cessera uniquement avec la découverte des coupables ou de boucs émissaires. Le capitaine des gardes pourra désigner à ses gardes les plus belliqueux, les Aventuriers comme coupables, si le joueur de flûte a échoué.

- Janzerr, un vieil Espanyien, prisonnier depuis plus de trente ans, aborde les Aventuriers. Ce vieillard est persuadé que la fin du monde est proche et le proclame haut et fort au cours de ses errances. Ce vieux fou risque de s'accrocher aux personnages plusieurs heures durant si ceux-ci prêtent l'oreille à ses divagations. Ses propos contiennent tout de même quelques informations. Depuis un mois Janzerr rêve d'arbres gigantesques recouvrant de leurs ombres, le monde entier. Toutes ses prophéties d'illuminés tournent autour d'arbres noirs maléfiques.

Informations

Les personnages peuvent obtenir auprès des habitants de la Pyramide diverses informations. Pour la plupart d'entre elles, il suffit de tendre l'oreille. Vous trouverez avec chaque information ses sources possibles. Celles-ci sont les suivantes : les gardes, les artisans, les esclaves et les prisonniers récents. Ceux-ci sont très nombreux. Les Eléphants ont apporté dernièrement aux Goules plus de cinq cent personnes.

1 Informateurs : Gardes

- Des poissons géants, de longues anguilles de plus de quatre mètres, envahissent les eaux autour de la Pyramide. Celles-ci sont de terribles prédateurs auxquels même les Goules ne résistent pas. Ces créatures gigantesques sont apparues récemment sans aucune cause connue (il s'agit en fait de créatures démoniaques libérées par Tyramm).

2 Informateurs : Gardes

- Nombreux sont les prisonniers récents qui adorent Tyramm. Ces croyants parleront à qui veut les entendre de leur nouvelle divinité et de ses exploits. Tyramm est sorti de l'oubli d'où l'avait jeté ses ennemis et a repris corps et force. Tyramm a choisi l'Eire, sa terre de renaissance, comme nation élue. Il la conduira à la plus grande gloire et donnera l'Europe à ses fidèles adorateurs. Tyramm a déjà réalisé de grands miracles, il a détruit par sa seule puissance plusieurs légions Granbretonnes. Il contrôle les astres, les mutants lui obéissent...

Ces discours sont familiers aux Aventuriers du Tragique Millénaire, les messies illuminés et les faux dieux se comptent par millier parmi les désespérés.

3 Informateurs : Prisonniers récents, Gardes, Eléphants.

- Une flotte Granbretonne rassemblant plus de mille vaisseaux de guerre fait voile vers la Pyramide. L'armada doit arriver avant un mois. Les Grands Connétables ont réuni leurs légions pour détruire les Goules de Granbretanne et d'Eire. Malheureusement cette information est fausse.

Les Eléphants l'ont diffusée pour apeurer les Goules.

4 Informateurs : Gardes

- De gigantesques arbres noirs apparaissent autour de la Pyramide depuis quelques mois. Ceux-ci sortent du sol en l'espace d'une nuit et gagnent leur taille adulte en quelques heures. A l'aube, les arbres mesurent plus de vingt mètres de haut. Nul n'a vu de tels arbres auparavant. Quelques jours

après leur naissance d'étranges "oiseaux" apparaissent toujours. Ce sont en fait de longs serpents aux ailes de cuir. Ces arbres exercent une curieuse fascination. Tous ceux qui s'en approchent trop près demeurent figés comme hypnotisés jusqu'à s'écrouler, morts de faim ou de soif.

5 Informateurs : Gardes et Eléphants

- Une grande bataille rangée a opposé les Eléphants et les Granbretons dans le sud de l'Eire. Plusieurs légions impériales ont été détruites, les survivants sont en pleine déroute. Depuis lors, le Gouverneur attend des renforts. Cette défaite majeure est la première de l'empire. Cette information elle aussi est fausse.

6 Informateurs : Prisonniers récents

- Les Eléphants détiennent leur puissance d'une étoile qu'ils ont capturée. Celle-ci foudroie leurs ennemis comme l'éclair réduit en cendre l'arbre. C'est avec cette arme que les Eléphants ont écrasé la tribu dont les survivants ont été donnés aux Goules.

(note au maître de jeu : cette étoile est en fait l'Oeil d'Arkyn).

7 Informateurs : Gardes, Esclaves et Artisans

Les Eléphants sont à la Pyramide de Fer dans l'espoir d'obtenir une alliance avec les Goules. Ces Granbretons rebelles veulent avec cette aide se retourner contre les légions d'Huon et les tribus d'Eire.

8 Informateurs : Prisonniers récents

- L'IRA, un groupe de rebelles, se sont dressés contre la puissance de Tyramm. Pour beaucoup ce nouvel ennemi devrait causer leur perte.

9 Informateurs : Prisonniers récents

-A l'appel de Tyramm, le nouveau dieu, les tribus rebelles se réunissent enfin, oubliant les querelles, les raids qui les divisent depuis des siècles.

10 Informateurs : Artisans

- Des poissons géants, des prédateurs, apparus depuis peu, terrorisent les Goules. Celles-ci harcèlent maintenant les Artisans afin d'obtenir des armes efficaces contre ces monstres marins. Déjà plus d'une centaine de Goules sont mortes, dévorées par ces prédateurs.

11 Informateurs : Gardes, Esclaves

- La Pyramide est un vaisseau qui doit partir pour le Pays des Morts. Son rôle est de transporter tous les passagers vers le domaine qui les attend. Tous craignent le moment fatidique où la Pyramide partira vers l'autre monde.

Les Acteurs

Dwill Kenwitch

Dwill Kenwitch
Artisan

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	10	18	12	13	16	9

Points de vie : 16
Blessure Majeure : 8
Armure : 0 (aucune)
Age : 41 ans
Nationalité : Eirien

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	41%	1D4+2+1D6	32%
Poing	64%	1D3+1D6	-

Compétences : Eviter 72%, Forgeron 92%

Dwill Kentwitch est un grand rouquin, à la peau tannée et noircie par les feux de sa forge. Capturé il y a vingt ans de cela par les Goules, il travaille depuis comme forgeron. Son talent lui a permis d'entrer dans la caste des Artisans et de profiter de ses relatifs avantages. Dwill a pris sous sa protection une jeune fille qui est devenue depuis lors sa femme. Dwill et Lia ont eu deux enfants. Dans cet univers infernal tout l'espoir, tous les sentiments humains de Kentwich se sont reportés sur sa famille. Pour tous les autres, Dwill est sans pitié et n'hésiterait pas à tuer un misérable pour ramener un cadeau à sa femme ou à ses deux enfants. Depuis longtemps, Dwill projette de s'enfuir avec les siens pour rejoindre les rebelles. Les dangers à surmonter l'ont fait hésiter jusqu'alors, cependant sentant ses forces faiblir avec l'âge, il craint de ne plus pouvoir assurer la protection de sa famille. Kentwich attend maintenant la première occasion pour fuir. Le forgeron a dissimulé dans une cache à l'étage supérieur des armes et une armure (une demi-plaque, trois dagues et un lance feu avec 10 charges) ainsi que des vivres, du poisson séché.

Kenwitch sera de ceux qui interrogeront les Aventuriers, ces nouveaux venus, sur les derniers événements du monde extérieur. L'Artisan invitera même ces individus, porteurs de la marque du roi et bénéficiant de sa protection, à sa table pour un banquet (une double ration de poisson séché !). Au cours de ce repas Dwill, pourra les renseigner sur l'univers de la Pyramide. Il dépeindra cette société sans aucune complaisance. Dwill leur décrira les différentes castes et leurs rôles. En aucune façon Dwill n'aidera les personnages. S'il apprend le départ des Aventuriers vers les Rebelles, il y a de fortes chances que l'Eirien en profite pour s'enfuir. Son plan sera alors de les rejoindre et de faire route avec eux, il escompte ainsi bénéficier de leur protection.

Si vous décidez que Dwill suivra les Aventuriers, celui-ci se comportera de façon amicale dès le moment où il apprendra leur départ. Il peut leur fournir des armes, de la nourriture.

L'atelier de Kenwitch se situe dans un vaste hangar où gisent plusieurs carcasses. Deux réacteurs de jet, à demi démontés, encadrent un habitacle d'hélicoptère. L'habitacle, aux vitres blindées, constitue les appartements de la famille Kenwitch. La forge, elle-même, se situe à proximité de la porte par laquelle la fumée s'échappe. Le jour, trois esclaves aident Dwill, ceux-ci partent le soir chercher leur pitance. Par prudence, la famille de Dwill ne quitte jamais le hangar. Ses esclaves lui apportent sa nourriture. En dehors de ses outils, Dwill et les siens ne possèdent que quelques couvertures, des vieux vêtements et des ustensiles de cuisine. Les enfants sont deux garçons de neuf ans et cinq ans, Jock et B'tan. La principale préoccupation de ces deux enfants est la découverte de leur entourage. Tous deux d'une témérité inconsciente, ils tenteront certainement plusieurs escapades lors du voyage vers les Rebelles.

Loona

Loona

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	13	13	15	14	14	14

Points de Vie : 13
Blessure Majeure : 7
Armure : 0 (aucune)
Nationalité : Granbretonne
Age : 26 ans

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Pieds	67%	-	1D6
Pierre lancée	70%	-	2D4

Compétences : Se Cacher 86%, Déplacement silencieux 81%, Grimper 68%, Couper une bourse 80%, Eviter 57%, Ecouter 92%.

Loona a été enlevée à l'âge de douze ans par les Goules. Elle voyageait alors avec un groupe de colons Granbretons, qui allaient s'établir en Eire. Malheureusement, leur navire victime d'une tempête, s'est échoué non loin de la Montagne de Fer. Depuis vingt ans, Loona survit dans le quartier des esclaves. Elle ne s'est jamais soumise aux lois et a subi plusieurs fois le châtiment de la chute

d'eau. Depuis moins d'un an, elle vit aux confins du quartier des esclaves. Elle y retourne de nuit, afin de grappiller sa nourriture. Refusant de rejoindre les Rebelles qu'elle estime tout autant prisonniers, elle cherche pour le moment un passage qui l'amènerait aux étages inférieurs, d'où elle pourrait sortir de la Pyramide. Loona est recherchée par les gardes. Quelques mois auparavant, elle a cassé le bras au chef des gardes qui désirait obtenir ses faveurs une fois de plus. Chaque matin, Okdann, le capitaine des gardes, augmente son offre pour la capture de Loona. Mais sa connaissance de ce niveau lui a permis jusqu'alors d'échapper aux recherches.

Au fil des ans, Loona est devenue une farouche solitaire qui n'attend rien des autres, si ce n'est des mauvais coups. Elle repoussera toute tentative de communication. Par contre, les personnages l'intéressent énormément. Leur équipement représente pour elle un potentiel inespéré. Elle essayera à plusieurs reprises de les voler et continuera à les suivre dans les étages supérieurs, pour leur dérober encore des pièces d'équipement. Loona a acquis une connaissance intuitive de la Pyramide. Même dans des lieux inconnus, elle découvre facilement les trappes d'accès aux galeries de service, et se dirige avec aisance. Ces galeries de service, des boyaux d'un diamètre d'un mètre, renferment les câbles, les fibres et les conduites. Loona se déplace avec une rapidité surprenante dans ce réseau, elle y a déjà rencontré la pieuvre noire et son maître. Plusieurs fois, elle a réussi à leur échapper.

Loona ne possède plus rien, si ce n'est un sac de cuir attaché à son cou. Celui-ci contient des boulons, qu'elle utilise comme projectiles, et ses maigres réserves de nourriture. La Granbretonne, après ces derniers mois, est d'une extrême maigreur. Chaque effort lui demande un long temps de repos.

Okdann

Okdann est arrivé dans la cité des Goules dans le même navire que Loona. Alors sans masque, Okdann menait la triste vie de galérien. Cette catastrophe a bouleversé sa vie. Ses bas instincts lui ont permis de passer d'esclave à garde, et dix années d'intrigue lui ont apporté le titre de capitaine des gardes.

Okdann, tout comme son roi, est un obèse, son poids dépasse les cent cinquante kilos. Il se déplace péniblement, la mésaventure qui lui a coûté son bras, le fait rester dorénavant dans la salle des gardes. Il y réside en permanence, ou plutôt, il y trône. Pris de mégalomanie, il s'est fait construire un trône et exige de chaque homme de s'incliner devant lui et de l'appeler majesté. Son désir de puissance l'a amené à rejoindre le complot contre Wachiosaure, bien que l'idée d'un échec et de ses conséquences fait trembler sa graisse du matin au soir.

Okdann a reçu pour consigne de ne pas venir à l'aide des personnages. Ainsi les tueurs envoyés par les comploteurs auront le champ libre.

Okdann
Capitaine des Gardes, Guerrier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	16	13	17	13	9

Points de Vie : 18
Blessure Majeure : 9
Armure : 1D6-1, cuir
Nationalité : Granbretonne
Age : 38 ans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Hache de bataille	63%	1D8+1D6+2	59%
Dague	51%	1D4+1D6+2	53%
Fouet plombé	85%	1D3+1D6	-

Compétences : Eviter 40%, Pister 64%, Torturer 82%

Note : Utilisez Okdann pour représenter les Gardes, mais diminuez les compétences de 30 %.

Notes

Fouet : une lanière de cuir tressé, longue de deux à trois mètres. Le fouet est une arme peu efficace, ainsi on ne peut appliquer les bonus de force à cette arme, et contre un ennemi en armure de plaques les dégâts occasionnés devront être divisés par deux. Par contre, si le manipulateur du fouet réussit un score égal ou inférieur à sa dextérité, son arme s'est solidement enroulée autour de l'arme de son adversaire. Au cours du round suivant, les deux opposants doivent lutter FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Le vainqueur arrache l'arme des mains de son adversaire. Cette lutte est la seule action possible durant ce round pour les deux protagonistes.

Fouet Plombé : il s'agit d'un fouet auquel on a ajouté des billes de plomb et des picots d'acier. Il agit comme un simple fouet, à la différence que l'utilisateur peut y ajouter ses bonus aux dégâts.

Torture : Cette compétence appartient au domaine de la Connaissance. Sa valeur de base est de 0, on ne peut progresser par expérience. Ce talent permet à son utilisateur de faire avouer, contre sa volonté, une personne immobilisée. Pour y arriver, le bourreau doit utiliser des instruments connus de tous. A chaque round où l'utilisateur réussit son jet, la victime doit réussir un jet de POU x 4 pour ne pas avouer. Un échec cause 1D3 points de dégâts à l'interrogé qui doit encore tester son POU de la même façon. Une maladresse entraîne une blessure majeure, avec la perte de points de vie correspondant. Un critique demande au supplicié de réussir un jet sous son POU naturel.

Caractéristiques Fouets

	DEX mini	FOR mini	Dégâts	Prix
Fouet	12	-	1D3	25A
Fouet plombé	15	8	1D3	50A

Week'd

Week'd
le Guide des Aventuriers

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	17	11	13	12	7

Points de Vie : 21
Blessure Majeure : 11
Armure : 0

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Barre d'acier	48%	51%	1D8+1D6

Compétences : Equilibre 38%, Ecouter 45%, Pister 51%, Crocheter 37%.

Week'd est un grand gaillard, chauve, vêtu d'un pantalon de cuir usagé. Il porte plusieurs bracelets et colliers réalisés à l'aide des vestiges de la Pyramide: cadran de contrôle, pièces mécaniques, composant électrique... Cet usage est de coutume parmi les esclaves qui considèrent ces breloques comme des fétiches. Le torse et le visage de Week'd portent de profondes cicatrices, des brûlures qu'il doit aux autres esclaves. Depuis cela, il garde toujours près de lui un long tube d'acier qui lui sert de gourdin.

Week'd est l'un des informateurs du capitaine des gardes. Sous couvert de sa mission de guide, son véritable rôle consiste à espionner les personnages et les amener dans une salle favorable à l'attaque des pieuvres. Week'd est fermement décidé à mener sa mission à bien, seule une menace de mort peut l'amener à révéler son double jeu. Pour arriver à ses fins, il prétendra aux Aventuriers que, par sécurité, ils doivent se tenir à l'écart la nuit, dans une pièce facile à surveiller et à défendre. Le local choisi possède une seule entrée et une solide porte qui peut encore se verrouiller. Il existe bien quelques conduits d'aération, mais ceux-ci sont trop étroits pour un homme... De plus Week'd se proposera et insistera lourdement pour assurer la garde la

nuit de l'attaque. Au premier signe d'approche des pieuvres, Week'd se dépêchera de s'enfuir. Inquiet pour sa vie ce dernier sera très anxieux le jour de l'attaque. Il est probable que les Aventuriers remarquent cette nervosité inaccoutumée. Week'd sera un guide des plus déplorables, cet individu grossier se montrera méprisant, se contentera de réponses comme "Fau'voir", Sai'pas moi, Qui vous l'a dit?".

Eryath Dhramm

Eryath Dhramm
Connétable Eléphant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	15	16	13	17	13	13

Points de vie : 19
Blessure Majeure : 10
Armure : Plaque complète 1D10+2
Nationalité : Granbretonne
âge : 41 ans

Armes	Attaques	Parade	Dégâts
Epée longue	93%	96%	1D10+1+1D6
Hache lancée	82%	-	1D8+2+1D4
Bouclier	-	80%	-

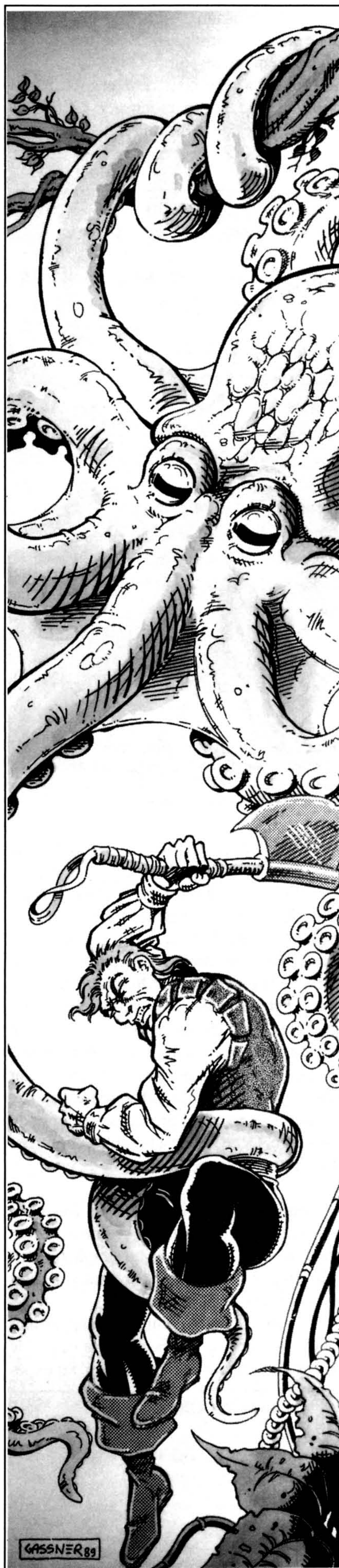
Compétences : Persuader 82%, Connaissance du Monde ancien 71% Connaissance de la Chimie 79%, Eviter 57%, Connaissance de la Mécanique 83%

Eryath Dhramm est un ex-connétable Tatou qui a rejoint la rébellion avec toute sa légion, cinq cent hommes. Sa force de caractère, ses initiatives en ont fait l'un des hommes de confiance du Grand Eléphant. C'est à lui qu'est revenue la tâche de s'emparer du repère des Goules. Depuis un an, Eryath a appliqué le plan choisi et approche enfin du but.

Le Grand Eléphant désire s'emparer de la Pyramide, pour l'utiliser comme forteresse pour son ordre et comme vaisseau pour voyager entre les plans. Selon ses calculs, l'énergie de l'Oeil d'Arkyn permettra de transporter le vaisseau entre les plans.

Ainsi les Eléphants pourraient se transporter instantanément d'un endroit à l'autre sur terre, fuir les armées ennemies pour frapper leur capitale laissée sans défense, conquérir les continents inconnus l'Amarehk, l'Asiacommunista et même d'autres mondes.

Après avoir obtenu l'alliance avec les Goules, Eryath s'est installé dans les murs, avec quelques uns de ses hommes. Son rôle est de maintenir les Goules dans une torpeur confiante et de synthétiser du gaz toxique. Le jour de l'attaque granbretonne, Eryath et ses hommes lâcheront le gaz dans la Pyramide, tuant ainsi la plupart des Goules et désorganisant de l'intérieur leur défense. Au même moment, les Eléphants attaqueront de l'extérieur. Scyd compte surtout sur le "géant". Il s'agit de l'appareil qui a soulevé à jamais dans les airs une tour à Londra. Un modèle plus puissant permettra de soulever la Pyramide dans les airs, à au moins 2 ou 3 mètres des flots, condamnant les Goules à quitter leur forteresse.



Eryath pense utiliser les Aventuriers à son avantage. Son plan à leur égard est simple. A la première entrevue, loin d'oreilles suspectes, le Connétable Granbreton leur propose le marché suivant en termes choisis. Eryath est prêt à leur donner la liqueur bleue, et un médecin, qui une fois hors de la Pyramide, extraira la larve de leur corps. En échange, les personnages devront défendre les Eléphants devant Wachiosaure. Le roi des Goules voit dans les Aventuriers les porteurs de son destin; aussi sera-t-il très crédule envers leurs propos.

Si les Aventuriers acceptent, Eryath leur fournira toute son aide : nourriture, vêtements, armes, armures... Cependant, s'ils demeurent avec les Eléphants jusqu'à l'attaque de la forteresse, Eryath se débarrassera d'eux ensuite. Ils seront libres de partir avec leur larve, mais sans liqueur bleue.

Le Joueur de Flûte

Le Joueur de flûte est un ancien captif des Goules, réfugié depuis plus de trente ans dans les étages intermédiaires. Ce vieillard ne s'est jamais rapproché des Echappés et a vécu seul tout ce temps. Cette longue période de solitude a eu raison de sa santé mentale. Aujourd'hui, le vieil homme est une ruine édentée, borgne et a perdu une jambe. Une "prothèse mécanique", de vieux tubes rouillés, liés à son moignon, rythme sa marche de cliquetis sonores. Si au cours de ces années, le Joueur de flûte a perdu l'usage du langage, il a acquis une connaissance parfaite des premiers étages supérieurs. Il connaît le moindre boyau, chaque trappe d'accès, chaque recoin de couloir. Cette connaissance des lieux lui permet, en dépit de son infirmité, d'échapper aux poursuivants.

Sa flûte reste la seule trace d'humanité dans cette épave. Par ses mélodies, le vieillard a dressé trois pieuvres caméléons. Celles-ci obéissent maintenant aux balades jouées par le fou. Régulièrement il capture, avec ses pieuvres, des esclaves isolés et s'aventure même quelquefois dans les conduits de service du quartier des humains. La mort lente de ces malheureux prisonniers, dévorés par ses animaux, constitue son seul plaisir.

Un an plus tôt, le chef des Gardes a capturé le Joueur de flûte. Après avoir conclu un pacte, le capitaine a relâché le vieillard. Une fois par mois, il lui livre quelques esclaves,

en échange de quoi le fou le débarrasse, à l'aide de ses pieuvres, des personnes gênantes, Garde ou Artisan, qui bénéficient de la protection des Goules. Cet accord est bien sûr inconnu des habitants de la Pyramide. Les Aventuriers seront les prochaines victimes.

Le Joueur de Flûte
Marchand

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	16	14	10	15	15	7

Points de vie : 18
Blessure Majeure : 9
Armure : 0
Nationalité : française
âge : 56 ans

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Crochet d'acier	40%	D6	43%
Fer à souder	65%	4D6	-

Compétences : Jouer de la flûte 96%, Ecouter 99%, Sentir 90%, Pister 83%, Eviter 29%, Sauter 43%, Se Cacher 89%.

Après toutes ces années passées au coeur des ténèbres le joueur de flûte s'est parfaitement adapté à l'obscurité. De par sa connaissance des lieux et son ouïe, il se déplace normalement, tel un aveugle .

Le vieillard a récupéré un outil du Tragique Millénaire, un fer à souder. Celui-ci se présente comme une petite bonbonne accrochée dans son dos par un harnais et un tube métallique flexible duquel peut s'échapper une longue flamme de plus d'un mètre. Le réglage de cet instrument échappe quelque peu au vieux fou. Le fer à souder comporte encore 20 charges, chacune peut l'activer pour un round de mêlée. Le Joueur de Flûte présente une apparence maladive, son regard semble perdu, un sourire idiot déforme continuellement son visage envahi par une barbe hirsute. Ses os saillent sous une peau jaunie. Seuls quelques haillons dissimulent imparfaitement cette horreur. Pour la plupart des esclaves le joueur de flûte est l'un des monstres fabuleux qui errent dans les étages supérieurs. L'écho de musique provoque une véritable panique chez les esclaves, chacun s'enfuit, se cache et ne porte nulle aide au malheureux emporté par les pieuvres.

Le Joueur de flûte subit l'obsession du chasseur. Tant que sa proie lui échappe, il la pourchasse sans répit. Il en sera ainsi pour les personnages. S'ils survivent à l'embuscade, ainsi que le joueur, celui-ci reviendra pour une nouvelle attaque. Ce dernier éprouve une certaine affection pour ces créatures. La mort de l'une d'elles provoquera sa colère sur son meurtrier (le personnage qui a donné le dernier coup). Les attaques des autres pieuvres seront alors dirigées contre lui seul.

Les Pieuvres Caméléons

Caractéristiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
6D6	6D6	7D6	2D6	2D6	3D6

Points de vie moyens : 30

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Tentacules (1D4)		40%	1D3
Bouche	80%	-	5D6

Compétences : Pister 70+1D10, Nager 80+1D10, Grimper 60+1D10, Embuscade 80+1D10

Armures : 3 points de peau pour les tentacules, 6 points de carapace pour le corps

Les pieuvres caméléons proviennent d'un autre plan d'existence. Il en existe quelques dizaines dans la Pyramide. On suppose que celles-ci sont venues par l'une des portes dimensionnelles, conséquence des ultimes travaux sur l'Arche de Vie.

Les pieuvres sont des créatures amphibies, aussi à l'aise dans l'eau que sur un sol solide. Elles se propulsent sur ce dernier à l'aide de leurs tentacules. En fait, elles se déplacent plutôt dans les airs. Elles s'attachent aux aspérités en hauteur avec leurs tentacules et se balancent, attrapant de nouveaux points. Ces créatures sont des carnivores, qui chassent à l'affût. Les individus enfermés dans la Pyramide se nourrissent des petits rongeurs vivant dans les jungles hydroponiques. Les pieuvres demeurent craintives envers les hommes et les évitent toujours. Les seuls prédateurs dangereux pour les Aventuriers seront les animaux dressés par le Joueur de flûte. Cependant des interactions avec les premières sont probables. Les Aventuriers peuvent découvrir des ossements de rongeurs horriblement broyés, provoquer la fuite d'un de ces animaux à l'affût qui risque tout autant de les apeurer.

L'apparence de ces animaux est assez repoussante. Une carapace chitineuse articulée en plaques protège leur corps. Douze longues tentacules entourent un bec osseux des plus acérés. Les tentacules comme la carapace sont d'une couleur brune, très sombre. Cependant, cette couleur s'adapte à la teinte dominante de l'environnement. Cette faculté facilite leur technique d'embuscade. Une douzaine d'yeux globuleux entourent le bec, cependant leur vue est assez mauvaise.

La pieuvre utilise uniquement ses tentacules pour immobiliser ses proies et ensuite les amener à son bec. Dès qu'un aventurier est saisi, plusieurs autres tentacules (1D4) s'enroulent autour de lui. Si celui-ci ne réussit pas un jet FOR/FOR ou ne détruit pas ces tentacules, il sera amené en deux rounds à la bouche. Le personnage peut choisir de frapper le corps du monstre mais dans ce cas il ne peut se libérer des tentacules. Chaque tentacule possède 6 points de vie, les dégâts infligés à celles-ci ne diminuent pas les points de vie de l'animal. En d'autres termes, une pieuvre peut perdre plusieurs tentacules sans perdre aucun point de vie.

Les Pieuvres du Joueur de Flûte

L'Ancienne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
25	31	33	7	9	11

Points de vie : 52
Blessure Majeure : 26

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Tentacules (1D3)		48%	1D3
Bouche	89%	-	5D6

Compétences : Pister 80%, Nager 87%, Grimper 64%, Embuscade 83%.

Armure : 3 points de peau pour les tentacules, 6 points de carapace pour le corps

Particularité : A la suite de nombreux combats cette pieuvre a perdu quatre tentacules.

Les Deux Enfants;

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
19	2	20	6	6	12

Points de vie : 29
Blessure Majeure : 15

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Tentacules (1D4)		38%	1D3
Bouche	79%	-	5D6

Compétences : Pister 71%, Nager 80%, Grimper 63%, Embuscade 70%.

Armure : 3 points de peau pour les tentacules, 6 points de carapace pour le corps

***Note** : une pieuvre ne peut attaquer qu'une seule personne avec ses tentacules au cours d'un round de mêlée.*

Le Joueur de flûte utilise souvent l'une des jeunes pieuvres pour se déplacer. Deux tentacules le maintiennent délicatement.

L'Embuscade

Le Joueur de flûte adoptera une tactique différente, suivant que les Aventuriers ont suivi leur guide dans la pièce prévue pour l'embuscade ou non. Si les personnages s'endorment dans la salle du piège, les trois pieuvres attaqueront simultanément. Si le guide assure la surveillance, les pieuvres bénéficient automatiquement de l'effet de surprise. Sinon, testez une seule fois la compétence Embuscade des jeunes pieuvres. Les personnages peuvent encore y échapper, si la personne de garde réussit son jet d'Ecoute, pour remarquer les sifflements du Joueur de flûte. Lors du combat ce dernier reste à l'écart, se contentant de guider ses animaux par sa musique. Il se tient à l'entrée d'un des conduits débouchant dans le haut de la pièce. Un jet de Voir est nécessaire pour éventuellement lui décocher quelques traits. A la première blessure, il arrête de jouer, ce qui provoque une certaine confusion chez les pieuvres. Utilisez la table suivante pour déterminer la réaction de chaque animal.

01-75 : l'animal combat encore deux rounds, puis prend la fuite.

76-90 : la pieuvre arrête ses attaques, relâche son éventuel captif et reste deux rounds à tourner autour des Aventuriers, avant de disparaître.

91-00 : Surprise la pieuvre lâche sa prise et s'écroule au sol. La chute lui inflige 1D6 points de dégâts. Il lui faut 1D6 rounds de reptation pour revenir au plafond et disparaître par l'un des conduits.

Pareillement, si l'une des pieuvres est tuée, le vieux fou siffle les deux survivantes et tous les trois disparaissent.

Ce combat peut s'avérer très dangereux. Veillez à ne pas massacrer vos Aventuriers.

Par contre, si les personnages prennent leur repos en un autre lieu, le vieux envoie seulement une de ses pieuvres, la plus vieille. Dès que celle-ci s'est emparée d'un personnage, elle prend la fuite avec son captif. Elle se dirige alors assez lentement pour être suivie, vers un lieu d'embuscade prévu par le Joueur de flûte. Il s'agit d'un lointain couloir où débouchent plusieurs conduits verticaux de grandes dimensions. Les deux jeunes pieuvres y sont tapies, attendant le passage des Aventuriers, pour les attaquer par surprise. Le Joueur de flûte se cache non loin, commandant ses animaux avec son instrument. Dans cette situation, les personnages peuvent le remarquer facilement. S'ils font mine de s'approcher, le vieux fou appellera les pieuvres à son aide, cependant si les Aventuriers arrivent à croiser le fer avec lui, il ne peut jouer de sa flûte et ainsi contrôler ses monstres. Dans ce cas, utilisez la table précédente. Tant qu'il sera vivant, le Joueur de flûte reviendra harceler régulièrement les personnages.

Les Diseuses d'Avenir

Les Diseuses d'Avenir est le nom couramment donné à un groupe de mutants fort rare. On les estime à moins de mille en Europe, certains affirment qu'elles disparaissent lentement. Leur petit nombre s'explique par le fait que ces mutants ne constituent pas vraiment une espèce à part entière. Cette mutation atteint uniquement les femmes et se transmet seulement par elles. De plus, ces mutantes enfantent rarement des filles, la plupart de leurs enfants sont des garçons. Toutefois, on dit que certains de leurs enfants mâles (un sur mille) sont parfois atteint de cette mutation. Physiquement aucun signe ne les désigne comme mutante, sinon leur grande beauté. Leur vue est très fine, tout comme leur ouïe. Cependant elles en supportent les désagréments, un bruit violent ou une lumière intense provoquent chez elles une vive souffrance. Aussi vivent-elles la plupart du temps en des lieux calmes, à l'abri de toute lumière.

Nul, à commencer par elles-mêmes, ne comprend l'origine de leur pouvoir. Certains pays, telle la Syrie, les vénèrent comme des déesses pour lesquelles nulle offrande n'est assez somptueuse. Pour d'autres, elles sont simplement des mutantes qu'il vaut mieux pendre qu'écouter. En effet, la majorité des Européens les rend responsables des malheurs qu'elles prédisent.

Les prédictions s'entourent toujours de rituels. Ceux-ci ont de nombreuses variantes, suivant les Diseuses et les Pays. Ainsi en Espanyia, où les habitants les considèrent comme les émissaires du Bâton Runique, tout un spectacle, chant, danse, sacrifice, précède le verdict. A côté de ce décorum, il existe un minimum d'actions nécessaires à la prédiction. Ainsi la Diseuse doit boire quelques gouttes du sang de son client. Ensuite après une ou deux heures d'attente, elle est à même de prédire, à l'aide de son outil divinatoire habituel. Il s'agit le plus souvent de cartes ou de baguettes jetées. Les Diseuses prétendent que l'analyse de ce support matériel, soumis au hasard, leur permet de fixer les multiples visions du futur qui jaillissent dans leur esprit. Toute prédiction a son prix, fort variable du reste. Il existe en Espanyia un tarif officiel, déterminé par le Grand Chambellan du roi, alors qu'en Syrie les Diseuses laissent leurs clients l'estimer eux-mêmes, d'après la gravité de la requête. De nombreuses fortunes ont ainsi été dilapidées au profit de Diseuses peu scrupuleuses. L'interprétation de la sentence représente encore un plus grand péril. Celle-ci a provoqué la perte de personnes voulant y échapper. Connaître son futur s'avère après coup un supplice pour beaucoup. Les talents des Diseuses d'Avenir sont soumis aux phases lunaires. Elles prédisent uniquement au moment de la pleine lune. Tôt ou tard les prophéties des Diseuses se réalisent, d'une façon ou d'une autre, nul ne peut y échapper.

Le phénomène de prédiction est un artifice remarquable pour le Maître de Jeu. Tout d'abord il peut glisser des informations destinées aux joueurs, mais voilées des brumes de la divination. Ces données seront un solide os à ronger pour les Aventuriers. D'autre part, c'est une excellente occasion pour donner de grandes frayeurs à vos joueurs. Utilisez un ton sinistre pour les prédictions, décrivez l'avenir sous son jour le plus noir, le plus périlleux. Ensuite utilisez réellement un matériel divinatoire, ne vous contentez pas de tirer des dés. Le plaisir sera plus grand pour vos joueurs de tirer eux-mêmes les cartes de leurs destins.

Secondement, les verdicts donnés par les Diseuses d'Avenir doivent toujours être ambigus, les interprétations multiples.

Caractéristiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
3D6	3D6	3D6	3D6	4D6	3D6	4D6

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	30%	30%	1D4+2

Armure : généralement 0, rarement une armure de cuir D6-1

Compétences

01-50 : Les compétences de la Diseuse d'Avenir sont celles d'un Erudit.

51-100 : Les compétences de la Diseuse d'Avenir sont celles d'une Voleuse

Ecouter 90%, Voir 90%

Les Diseuses sont (d'après leur compétence) d'honnêtes Erudits désirant aider l'humanité ou des voleuses sans scrupule, ayant pour plus cher désir de vider la bourse de leur consultant. Dans les deux cas, ange ou démon, les diseuses exercent un grand charme, par leur beauté ou leur pouvoir sur l'avenir.

Wickna Olma

Les Goules ont capturé Wickna, trente ans plus tôt, après le naufrage de son navire. Sauvée par son talent de prédiction, la mutante est devenue la divinatrice personnelle de Wachiosaure. L'importance que lui donne le Roi de la Pyramide de Fer, lui apporte des avantages : un appartement, des serviteurs, des objets de luxe... tout ce qui constitue une cage dorée. La jeune humaniste qui naviguait vers les côtes de Granbretanne est morte depuis longtemps. Incapable d'influencer Wa-

chiosaure, elle s'est réfugiée dans le confort de ses appartements, tournant le dos à la détresse humaine qui l'entoure.

Wickna Olma
Nationalité Espanylenne, Erudit,
Age 50 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
10	13	14	17	21	16	15

Points de vie : 15
Blessure Majeure 8
Armure : rien (0)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	48%	46%	1D4+2

Compétences : Evaluer un trésor 71%, Premiers Soins 64%, Mémoriser 58%, Connaissance de la Médecine 63%, Connaissance de la Biologie 51%, Connaissance du Monde Ancien 79%, Voir 90%, Ecouter 90%.

Possession : une araignée blanche (voir chapitre objets technologiques) quelques milliers de pièces d'argent en objets d'art et surtout son jeu de cartes. Cet objet est son bien le plus précieux, "son outil de travail". Chaque Diseuse d'Avenir utilise un type d'objet précis : bâtonnets runiques, boule de cristal, tarot... mais toujours le même objet, la même boule de cristal, le même jeu de tarot. La familiarité avec cet instrument facilite la divination. Si une Diseuse doit en changer, ses prédictions perdront en précision et la tâche sera plus difficile, tant que la Diseuse ne se sera pas familiarisée avec celui-ci. Ce qui demande plusieurs années.

Wickna s'est habituée à sa nouvelle vie, entre deux prédictions destinées à un dignitaire Goule, elle trompe son ennui avec les passe-temps qui envahissent ses appartements. Prédire l'avenir aux personnages est un événement qui bouleverse son existence monotone. Elle se comporte de façon réservée, distante lors de la prédiction. Cependant le caractère inhabituel du destin de ces étrangers ne lui passe pas inaperçu et ne la laisse pas indifférente. Intriguée, elle les appelle avant d'envoyer son rapport à Wachiosaure. Wickna se montrera plus amicale et les interrogera sur leur passé. La Diseuse leur avouera le caractère étrange de leur destin et l'existence d'un lien mystérieux qui les unit tous. Si les personnages acceptent son amitié, elle proposera de les aider plus en avant : argent, soins grâce à l'araignée blanche, renseignements sur la Pyramide de Fer. Wickna connaît la raison d'être du vaisseau, elle soupçonne aussi les Eléphants de comploter contre les Goules et a rencontré Zarlin avec lequel elle s'est liée. Elle pourra, par la suite, écrire une lettre d'introduction à Zarlin. Elle le dépeint comme un grand esprit et un excellent médecin.

Wickna invite les personnages à revenir avant de les congédier. Elle leur demande enfin d'accepter une lettre destinée à sa famille, dans le cas où les personnages s'échapperaient.

Physiquement Wickna se présente comme une petite femme maigre, au visage osseux. Elle parle la langue commune avec un fort accent espanyien.

L'Entrevue avec Wickna Olna

L'entrevue avec Wickna Olna, la Diseuse d'Avenir, est l'événement qui conclut le séjour des personnages dans l'étage des humains. Deux Gardes demandent aux Aventuriers de les accompagner, la Diseuse d'Avenir les attend. Les deux Gardes les laissent devant l'entrée de ses appartements.

Une épaisse odeur d'encens flotte dans la salle aux tentures. Les personnages doivent en écarter plusieurs avant d'atteindre le réduit central où se tient Wickna Olna. Celle-ci les observe avec attention, puis après quelques minutes de silence, demande à l'un d'eux de rester, les autres viendront ensuite séparément. Le même rituel se passe pour chacun. Wickna présente un jeu de vieilles cartes usées à force de servir. Chaque personnage devra battre les cartes puis en tirer trois.



Wickna commentera chaque carte. Tout d'abord, elle énoncera le sens général de la carte, puis son analyse. Cela sera ses seules paroles, ensuite elle congédie l'Aventurier.

Les Cartes

Chaque carte du tarot est exploitée ci-dessous, il vous suffit de reprendre le détail pour chaque carte ; libre à vous de modifier des cartes. Il est conseillé d'utiliser un véritable tarot de cartomancie. Si vous ne pouvez pas vous en fournir un, vous pouvez utiliser un tarot classique, en ayant recours au 21 atouts, l'excuse représentant le Mat.

Le Bateleur (lame 1)

"Une ferme volonté et la foi en toi-même, guidées par la raison et l'amour de la justice te conduiront au but que tu veux atteindre et te préserveront des périls du chemin."

"Le Bâton Runique veille sur toi et te favorise, ton destin va dans le sens de l'univers. Réfléchis-y bien."

Le personnage bénéficie en effet d'une protection particulière de la part du Bâton Runique. Pour la durée de l'Aventure et tant que l'Aventurier ne se rallie pas à Tyramm, son POU et son INT reçoivent un bonus de trois points chacun.

La Papesse (lame 2)

"Frappe, il te sera ouvert, mais étudie longtemps la voie où tu vas entrer, tourne ta face vers le soleil de la justice et la science du vrai te sera donnée ; garde le silence sur tes desseins afin de ne pas les dévoiler à la méfiance des hommes."

"Il te sera révélé de grandes choses, oui. L'ombre des arbres révèle les vieux secrets qui nourrissent leurs racines. Mais garde aux découvertes, bien des hommes haïront ton savoir et ta personne."

L'Aventurier sera un récepteur très favorable aux rêves. Il en gardera toujours un souvenir net et précis. Le joueur a même la possibilité "d'orienter" ses rêves. Au cours du songe, le personnage peut tenter de dépasser les cadres du rêve. En terme de jeu, il peut poser une question au Maître de Jeu en rapport avec le rêve et Tyramm. La réponse devra bien sûr prendre la forme d'un rêve. La deuxième partie fait allusion aux réactions générales, si la nature véritable des Aventuriers est découverte. Tous les ennemis de Tyramm chercheront à les tuer.

L'Impératrice (lame 3)

"Vouloir le possible, c'est déjà le créer ; vouloir l'impossible, c'est se vouer soi-même à la destruction. Espère le succès de tes entreprises si tu sais joindre l'activité fécon-

dante à la rectitude d'esprit qui fait fructifier les oeuvres".

"Méditez cette phrase riche en enseignement. Elle éclaire le passé comme l'avenir. Ne répétez pas les erreurs des temps anciens qui provoquèrent la fin d'un monde."

Cette arcane fait bien sûr allusion aux ambitions démesurées de Tyramm et augure du sort des Aventuriers, s'ils rejoignent leur ancêtre.

L'Empereur (lame 4)

"La réalisation de tes espérances dépend d'un plus puissant que toi. Cherche à le connaître et à conquérir son appui."

"Méfie-toi. Nombreux sont ceux qui portent des couronnes et qui souhaitent porter celle de l'Empereur. Réfléchis bien avant de rechercher l'appui d'un puissant, il pourrait être ton ennemi."

La carte fait allusion au Bâton Runique qui gouverne le monde, le véritable empereur. L'Aventurier devra se méfier des prétendants : Wachiosaure, Tyramm ou encore Scyd.

Le Pape (lame 5)

"Ton avenir est sous l'influence d'un bon ou d'un mauvais génie. Recueille-toi dans le silence et dans la solitude ; une voix intérieure te parlera, que ta conscience lui réponde."

"Que dire de plus. Sinon qu'il te revient de juger ce génie. Bon ou mauvais."

Le personnage est en fait capable de communiquer avec la partie de Tyramm enfoncée au fond de lui, quel que soit le stade de développement de cet esprit. Cependant, pour communiquer, le personnage devra s'isoler et méditer à proximité de l'un des Arbres des Enfers. Ces conditions remplies, l'esprit possèdera momentanément les caractéristiques égales à celles du personnage (INT et POU). L'esprit tentera de séduire l'Aventurier en lui dépeignant les "avantages" que Tyramm pourrait lui apporter. Dès que le personnage cesse sa méditation, l'esprit retourne à son état original.

L'Amoureux (lame 6)

"L'attrait du vice est plus fort que celui de la vertu. Prends garde à tes résolutions, ta volonté chancelle entre des parties opposées. L'indécision te sera funeste autant qu'un mauvais choix. Avance ou recule mais souviens-toi qu'une chaîne de fleurs est plus difficile à briser qu'une chaîne de fer."

"Cette carte est à double sens, crois-moi. Tu éprouveras bientôt une grande passion et tu devras l'accepter ou renoncer. Mais méfie-toi, l'épreuve n'est pas là où tu le crois."

Le personnage qui tire cette carte éprouvera une vive passion pour l'androïde Xéllane. Le commentaire fait allusion au choix qui attend l'Aventurier. Renoncer à son amour lui semblera difficile dans un premier temps, mais il sera encore plus éprouvant d'aimer une machine.

Le Chariot (lame 7)

"Abordes l'avenir avec audace, armé de la conscience et de ton droit, tu briseras les obstacles, tu écraseras tes ennemis et tes voeux seront réalisés."

"Très bonne carte ! Sois brave mais juste, audacieux mais réfléchi et tu réaliseras ta volonté."

Le personnage bénéficie d'un bonus de 10% dans toutes ses attaques ou dans l'utilisation d'autres compétences, dans des situations dangereuses pour sa survie.

La Justice (lame 8)

"Ton avenir se balance entre le bien et le mal. Consulte l'esprit de vérité et de justice éternelle et prends garde de te heurter à la justice des hommes."

"N'expose pas ton destin aux hommes, ceux-ci dans le doute te détruiront. Seule la vérité unique, celle du Bâton Runique, te sera d'un grand secours. Recherche-le, ses avis sont précieux. Mais attention, il représente la véritable Justice. Défie-le et tu périras !"

Cette carte insiste simplement sur le rôle du Bâton Runique dans cette Aventure.

L'Ermite (lame 9)

"La prudence est l'armure du sage et lui fait éviter les écueils ou les abîmes et pressentir les trahisons. Prends-la pour guide en tes actes, même pour les petites choses. Rien n'est indifférent ici bas. Un caillou peut briser le destin d'un homme ou d'un empire. Souviens-toi que si la parole est d'argent le silence est d'or."

"Les temps à venir te demandent une grande sagacité. Ne te perds pas dans l'action, recherche le vrai avant d'entreprendre. Seule la découverte de la vérité pourra te guider vers un havre, à travers les périls qui te guettent."

La déclaration de la mutante insiste sur le but véritable des personnages dans ce début d'Aventure, la découverte de leur véritable identité.

La Roue de la Fortune (lame 10)

"Si tu sais vouloir ce qui est vrai, si tu ne veux que ce qui est juste, si tu oses toujours ce qui est possible de tenter, si tu te tais sur tes desseins, si ta pensée du lendemain n'est que la continuation de la veille, tu trouveras un jour sous ta main, la clef."

"Bénéfique et maléfique est cette carte. Tu as le pouvoir d'infléchir la course de la roue de la fortune. Mais méfiance, infléchit-la du bon côté."

Le personnage réussira ou échouera totalement. En d'autres termes, quand ses réactions visent à lutter contre Tyramm et le démon intérieur, il bénéficie d'un bonus de 10%. Sinon il reçoit un malus de 10%.

La Force (lame 11)

"Avance avec foi : l'obstacle est un fantôme. Pour pouvoir, il faut croire que l'on veut. Pour devenir fort il faut imposer le silence au dégoût de l'esprit, aux faiblesses du coeur; il faut étudier le devoir et pratiquer la justice. Le devoir est la règle du droit."

"Bien, bien, le destin te sourit, un présage favorable. Trouve ton devoir et la force armera ton esprit et ton bras!"

Cette carte engage le joueur à trouver son devoir, la lutte contre Tyramm. Tant que le personnage suit cette voie, il bénéficie d'un résultat critique par jour. C'est à vous, Maître de Jeu, de décider de l'utilisation de ce résultat critique, le joueur ne doit pas connaître cet avantage. Ce critique doit être utilisé au mieux de l'avantage du joueur. Si le joueur se range du côté de Tyramm, le Maître de Jeu lui infligera pareillement une maladresse par jour pour son plus grand désavantage.

Le Pendu (lame 12)

"Dévoue-toi pour autrui ; c'est la loi divine mais n'attend guère qu'ingratitude de la part des autres ; tiens ton âme toujours prête à rendre compte à l'Eternel. Car une mort imprévue et violente dresse ses pièges sur ton chemin. Même si le monde attente à ta vie, n'expie pas sans pardonner à tes ennemis, car celui qui ne pardonne pas se jette dans l'éternité armé d'un poignard. Il se perd dans la solitude et l'horreur de lui-même."

"Prends garde à toi! La mort rôde autour de toi, son ombre assombrit ton chemin. Cherche ta véritable nature et ne succombe pas à l'illusion sinon tu seras banni de l'humanité."

La carte prévient l'Aventurier des périls qui le menacent et le met aussi en garde contre le démon qui s'éveille en lui.

La Mort (lame 13)

"Elève ton esprit au-dessus des choses périssables. Car le deuil de tes espérances menace d'abréger tes jours ; tes ambitions seront fauchées comme l'herbe des prairies. La dissolution de tes organes visibles arrivera plus tôt que tu ne l'attends, mais ne la redoute pas. La mort n'est que l'enfantement perpétuel de l'univers et la création du second homme, de l'heure céleste où commence notre immortalité."

"Très bonne carte. Pour l'ignorant, la mort est la fin de tout espoir, pour le sage elle est seulement la conclusion d'un cycle et le commencement d'une nouvelle existence. Prépare-toi à mourir, la Mort est là sur ton chemin plus près que tu ne le penses. Tu ne peux l'éviter, il est déjà trop tard."

La carte fait allusion au dénouement du destin de l'Aventurier ; l'esprit de Tyramm ou le sien devra mourir afin que l'autre entame une nouvelle vie.

La Tempérance (lame 14)

"Consulte des forces non pour reculer devant les obstacles mais pour les user peu à peu, comme la goutte d'eau use la pierre. L'initiative réfléchie calme et persévérante t'élèvera par degrés au sommet que tu veux atteindre."

"Nul ne peut réussir seul, écoute les conseils de tes amis et rapproche-toi des autres. Leur sympathie sera une grande assistance pour toi."

Le personnage attire facilement la sympathie des personnes rencontrées. Celles-ci se tourneront vers lui, le prenant comme interlocuteur privilégié. Il sera un porte-parole idéal, ses compétences en Eloquence et Persuasion bénéficie d'un bonus de 30%.

Le Diable (lame 15)

"L'imprévu mettra en défaut ta prudence et la fatalité ruinera tes plans d'avenir. Tu crois à la force et tu n'es qu'un roseau. Les chênes séculaires ne sont point à l'abri de la foudre. Comment peux-tu te flatter de soutenir le choc de Dieu?"

"Mauvais présage. Les signes sont contre toi. Méfie-toi, plus d'un se proclame dieu mais tout comme toi, ils seront brisés s'ils continuent dans leur vanité."

Le personnage souffre d'un malus de 10% à toutes ses compétences durant cette Aventure. La carte prévient aussi le personnage du péril à se dresser au rang d'égal de Dieu, à rejoindre Tyramm dans ses ambitions démesurées.

La Maison Dieu (lame 16)

"Tu marches à ta perte : elle sera le fruit de ton imprudence ou de tes fautes."

"Prends garde à toi. Il y a plus terrible que la mort, tu es le maillon qui causera peut-être la perte de la chaîne."

Le personnage est particulièrement vulnérable envers Tyramm. L'esprit partageant le corps de l'Aventurier gagne à chaque occasion le double de points d'INT et de POU.

L'Etoile (lame 17)

"Dépouille-toi de tes passions et de tes erreurs pour étudier les mystères de la véritable Science et leur clef te sera donnée. Alors un rayon de la divine lumière jaillira du sanctuaire pour dissiper les ténèbres de ton avenir et te montrer la voie du bonheur. Quoiqu'il advienne en ta vie, ne brise jamais les fleurs de l'espérance et tu cueilleras les fruits de la foi."

"Oui ! Voici une clef essentielle de ton salut. Va droit au coeur. N'étudie pas la science d'aujourd'hui, celle-ci n'est que l'instrument de leur misérable projet. Derrière cette ombre pâle et fade, cherche son origine, cherche la lumière qui la génère."

Cette carte donne aux Aventuriers l'un de leur but, la recherche de l'Oeil d'Arkyn.

La Lune (lame 18)

"Tout conspire à ta perte et toi seul l'ignore. Les esprits hostiles te tendent des embûches, les esprits serviles te cachent leur trahison sous les flatteries. Les esprits paresseux passent sans s'émouvoir à côté de ta ruine. Observe, écoute et tais-toi."

"De puissants envoûtements sont à l'oeuvre, des puissances obscures d'une grande puissance te traquent.Méfie-toi de ce qui est caché et de ce que la lune révèle."

Il est fait allusion aux sortilèges noués par Tyramm, afin d'introduire le Chaos dans l'Europe, mais aussi aux pièges tendus par le sorcier aux Aventuriers.

Le Soleil (lame 19)

"Bonheur paisible assuré par la modération et la simplicité. Tu seras heureux et nul n'enviera ton bonheur, si tu sais l'enfermer dans le cercle du foyer ou dans le secret de ton coeur."

"Le Bâton Runique te protège, il te sera d'un grand secours pour sauver les choses essentielles que tu juges simples et anodines.

Dans toute lutte contre la partie de Tyramm en lui-même, l'Aventurier bénéficie d'un bonus de 10% à son jet de dés.

Le Jugement (lame 20)

"Ne t'endors ni dans la paresse, ni dans l'oubli. La roue de la fortune va tourner : tu seras élevé ou précipité. Changement de position apporté par un événement qui tranchera l'indécision de l'avenir."

"Ta conscience est appelée à s'éveiller, ce que tu as ignoré te sera révélé. Attention, d'une façon ou d'une autre tu mourras. Mais tu devras choisir entre deux morts."

L'arcane fait allusion au destin qui attend le personnage : soit la part de Tyramm prisonnière de lui disparaît, ou il meurt lui-même. C'est au personnage de décider, de choisir.

Le Monde (lame 21)

"Symbole de la plus haute élévation à laquelle l'homme puisse aspirer. Tous les obstacles s'effaceront de sa route. L'ascension de ses désirs n'a de limite que celle de sa volonté. Talisman suprême de la réussite."

"Bien, bien, très bien, une carte très favorable. La puissance de l'univers est en toi, elle te sera une aide précieuse face aux obstacles."

Le personnage bénéficie pour l'Aventure d'un bonus de 10% à tous ses jets de dés.

Le Mat (lame 0)

"Toutes sortes d'infortunes te menacent; il n'est rien que tu ne doives redouter et ton salut ne peut venir que de la pitié du ciel."

"Prends garde! Ta conscience n'est que faiblesse, ta raison brûlera, incendiée par les découvertes qui t'attendent."

Le personnage est particulièrement vulnérable aux épreuves qui l'attendent. Son équilibre nerveux s'altère à chaque découverte ou vision monstrueuse. En terme de jeu, tous ses jets de SAN sont considérés par le Maître de Jeu comme ratés.

Wachiosaure, Roi de Nyron, Seigneur des Fleuves

Wachiosaure se présente comme une Goule obèse et gigantesque, dépassant les trois mètres et pesant plus de 600 livres. Ses bourrelets de graisse cachent cependant une puissante musculature. Son visage est une véritable boule de gélatine, parcourue de frissons. Mais deux yeux pétillant d'intelligence et une bouche débordant de crocs témoignent

Wachiosaure

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
28	21	29	18	20	9	9

Points de vie : 38
Blessure Majeure : 19
Armure : 9 points de peau osseuse

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	79%	4D6	-
Grande lance	98%	1D10+3D6	97%

Compétences : Grimper 51%, Eviter 68%, Eloquence 95%, Persuader 6%, Evaluer un trésor 81%, Ecouter 61%, Sentir 84%, Voir 43%, Parler commun 95%.

Possession : - Wachiosaure dispose d'un trésor fabuleux mais malheureusement, caché au fond de la Pyramide de Fer, sous des tonnes d'eau boueuse.

- Le Roi des Goules porte un exosquelette fabriqué par les Eléphants. Ses courroies de cuir, des tiges métalliques, des pistons lui permettent malgré son poids et sa taille de se mouvoir avec aisance hors de l'eau. Toute personne affrontant Wachiosaure peut choisir de frapper l'exosquelette. Celui-ci arrette de fonctionner à 0 points de vie uniquement. Wachiosaure devra alors passer 1D4 rounds à s'en extraire, après quoi, toutes ses compétences sont divisées par deux tant que la Goule reste hors de l'eau. Sa DEX, comme sa vitesse de déplacement est divisée par deux.

du caractère du roi de la Pyramide de Fer. Celui-ci est certainement l'une des Goules les plus âgées. Son corps est complètement couvert de runes, sa peau blanchâtre n'apparaît qu'à de rares endroits. Si longue est son histoire que plus de douze peaux témoignent de ses exploits. On lui donne près de 300 ans. Wachiosaure, comme tous les mutants de son espèce, est belliqueux, violent, impulsif. Cependant des qualités exceptionnelles d'orateur, une tenacité sans faiblesse, sa loyauté envers ses suivants et une cruauté sans borne pour ses ennemis lui ont permis de devenir maitre de la Pyramide de Fer et Seigneur des Fleuves. Plus de cent ans de guerres, d'intrigues lui ont été nécessaires pour atteindre cette position. Maintenant, depuis presque un siècle, Wachiosaure règne sur chaque tribu de Goules en Eire. Tous les ans, les clans viennent lui verser un tribut, ceux qui ont voulu s'y soustraire ont tous péri. Wachiosaure contrôle réellement le fleuve, les autres clans de l'île connaissent une certaine indépendance, de par l'éloignement.

Depuis leur rencontre Eryath Dhramm et Wachiosaure entretiennent des relations d'alliés, bien qu'aucun des deux n'ait d'amitié ou de confiance pour l'autre. Sa haine pour les Granbretons, qui l'ont vaincu à plusieurs reprises, l'a rapproché des Eléphants, avec lesquels il espère prendre le contrôle de toute l'île. Depuis quelques mois les Eléphants cèdent des captifs, des armes aux Goules, alors que celles-ci les aident à capturer des navires. Cependant, Wachiosaure se méfie de plus en plus des Eléphants. Les bouleversements provoqués par le druide noir ont inquiété le Roi des Goules, comme tous les habitants de l'Eire. Devant ces événements incompréhensibles Wachiosaure a consulté Wickna Olna, la Diseuse de Vérité. Celle-ci lui a prédit de grands périls mais lui a laissé un espoir. L'arrivée d'inconnus (les personnages bien sûr) qui sont la clef de ces mystères. Wachiosaure compte sur eux pour résoudre cette situation périlleuse.

L'Entrevue

L'entrevue avec Wachiosaure peut avoir lieu dès que Wickna Olna a tiré les cartes aux personnages. Fixez vous-même le moment de l'entretien, quand vos joueurs "perdront goût" au quartier des esclaves. L'entrevue marquera la fin de leur séjour en ce lieu. Au moment choisi par vos soins, une dizaine de Goules se présentent devant les Aventuriers et les somment de les suivre immédiatement dans la salle du trône. Les Goules les amènent alors, sans ménagement, devant Wachiosaure. Leur arrivée dans la salle du trône coincide avec la remise annuelle du tribut par les clans. La grande salle est comble, plus d'un



millier de Goules s'y trouvent rassemblées. Les clans déposent aux pieds du Roi des montagnes de présents, des captifs, des objets précieux, de l'or, de l'argent, des armes... Le Roi comme les Nobles présents entourés de leurs suivants se livrent à une véritable ripaille dont les restes sont plus que reconnaissables. Il est d'ailleurs probable que des Goules jettent un regard affamé sur les Aventuriers. Un événement brise la monotonie de la remise des présents. Deux Nobles d'un même clan prennent Wachiosaure comme arbitre dans leur lutte pour le pouvoir. Quelques minutes durant, les deux rivaux s'invectivent sauvagement devant le roi. Celui-ci, d'un hurlement les fait taire. De ses doigts griffus, il leur désigne la cage aux duels. Les deux ennemis s'arment de leur lance puis montent sur la poutre. Pendant ce temps, d'autres Goules jettent dans la cage quelques carcasses saignantes afin d'exciter les requins. Dix minutes durant, les deux adversaires luttent au-dessus de l'eau bouillonnante jusqu'au moment où l'un d'eux tombe blessé dans la fosse...

Une heure après le duel, le dernier clan a rendu ses hommages au roi. Wachiosaure, de sa voix puissante, ordonne qu'on le laisse seul avec ses invités. C'est à ce moment précis que les comploteurs agissent. Ceux-ci connaissent la prédiction de Wickna Olna et veulent tuer les personnages pour abattre leur monarque. Tous les membres du comité qui a convié les Aventuriers, appartiennent au complot. L'un d'eux s'adresse au roi accusant les personnages de l'avoir injurié, ses compagnons accréditent son accusation. Ils ne réclament pas moins que la tête des personnages. Les personnages pourront voir Wachiosaure menacer ces nobles des pires châtiments. Cependant le roi est pris au piège de la coutume. Les Conteurs pris à témoins, par les comploteurs citeront la loi : le roi a le choix entre l'exécution des accusés ou un duel à mort avec les accusateurs.

Wachiosaure choisira le combat, un personnage devra affronter une Goule.

Le Duel

Deux escaliers permettent aux duellistes d'accéder sur la poutre. Ceux-ci sont ôtés au commencement du combat. Les deux adversaires se retrouvent alors isolés, face à face. Deux chaînes fixées au plafond soutiennent la poutre. Celle-ci est à deux mètres au-dessus de l'eau, mettant les duellistes hors de portée des crocs des requins. Les barreaux de la cage dépassent suffisamment de l'eau pour empêcher la fuite des requins. Il est possible de sauter de la poutre par-dessus la cage. Cependant cet acte équivaut à reconnaître sa défaite. Le fuyard est alors mis à mort par les spectateurs.

Dès que les deux duellistes commencent le combat, la foule silencieuse lasse de leur préparation, éclate en une multitude de cris.

Les conditions du combat sont évidemment périlleuses, la chute est évidemment fatale. Plusieurs tactiques s'offrent aux duellistes : tuer son adversaire par un combat en règle ou provoquer sa chute. Si les deux combattants optent pour une lutte classique, la possibilité d'une chute demeure. Si un duelliste opte pour la prudence, il perd son bonus de dégâts mais son jet sous la DEX en fin de round se fait à x 7 tandis que dans le choix d'une attaque vigoureuse le jet se fait à x 5. L'échec de ce test amène bien sûr la chute dans la fosse aux requins. Pour toute blessure reçue, un jet sous la DEX est aussi nécessaire. Utilisez alors la Table de Résistance en opposant les points de vie perdus à la FOR du personnage. Un échec provoque évidemment... Les autres tactiques visent à faire chuter l'adversaire. Le plus simple consiste à frapper dans cette optique. Les dégâts infligés sont alors divisés par deux mais le jet sur la Table de Résistance se fait FOR contre les points de dégâts infligés avant absorption par l'armure. Il est aussi possible d'acculer son adversaire au bout de la poutre. Procédez alors de la sorte. Une attaque réussie non parée fait reculer l'adversaire d'1D3 mètres (considérez que le combat commence au milieu de la poutre ; - 6 mètres sont donc nécessaires). Une fois acculé, le combattant voit ses compétences divisées par 2. En effet, l'espace lui manque pour lutter efficacement. La solution pour lui consiste à repousser son adversaire. Plutôt que de reculer, le personnage peut choisir d'être blessé.

La dernière tactique consiste à donner un mouvement de balancier à la poutre. Cette activité interdit toute attaque mais permet la parade. L'effet de balancier réduit tous les tests de 1 par round. Par exemple, si la Goule s'adonne à cette activité, le jet pour une attaque normale se fait à DEX x 4 et non fois 5 pour le premier round. Le malus affecte aussi celui qui donne le mouvement à la poutre. Celui-ci doit aussi réussir un jet sous sa DEX x 5 durant tous les rounds.

Eviter la Chute

Une dernière chance reste pour le malheureux déséquilibré promis aux crocs des requins. Testez alors sa DEX avec un facteur décroissant jusqu'à sa réussite ou son échec à x1 qui équivaut à la chute véritable dans la fosse. Commencez les tests un degré plus bas que le test râté, dans le cas d'un test FOR/blessure commencé à x 4.

Exemple : la Goule attaque normalement le personnage mais rate son jet en fin de round (DEX x 5). Le premier jet est à DEX x 4 puis DEX x 3 puis DEX x 2 puis DEX x 1. Si tous ces jets échouent, la victime tombe dans l'eau. Par contre si la personne réussit un de ces jets, sa situation n'en reste pas moins défavorable.

DEX x 1 : la personne se retrouve suspendue par une seule main à la poutre, elle peut entendre claquer sous elle les puissantes mâchoires des requins. Si la Goule reste dans cette position, elle sera prête à dénoncer le complot en échange de sa vie.

DEX x 2 : la personne est à genou sur la poutre. 1D2 rounds lui sont nécessaires pour se relever. Durant ce temps, elle ne peut attaquer et sa parade est : 2

DEX x 3 : la personne est déséquilibrée pour un round. Ni d'attaque ou parade dans ce tour.

DEX x 4: la personne se rattrape assez bien. Légèrement déséquilibrée. Ses compétences sont divisées par 2 au tour suivant.

DEX x 5 ou plus : Magnifique. La personne se retrouve sur ses pieds.

Une bataille meurtrière suivra le duel, si la Goule a avoué la conspiration. Cette lutte, après le duel, s'achèvera une heure plus tard dans le sang des conspirateurs. Dans tous les cas, les traîtres attaqueront les premiers, se ruant dans un hurlement à l'assaut du trône fortifié et de son détenteur, mais en vain. C'est en ce lieu que se joue l'issue de la lutte; tout au long de l'affrontement, des Goules des deux factions accourent dans la salle du trône et se jettent dans la mêlée. La plupart des combats se déroulent sous l'eau mais à plusieurs reprises les conspirateurs tentent de prendre d'assaut le trône de Wachiosaure (où se tiennent d'ailleurs les personnages...). Il est probable que les Aventuriers doivent participer à la défense. Nul dans la fureur de la lutte ne leur portera assistance. Wachiosaure lui-même combattra au premier rang, tuant de sa main plusieurs meneurs de la révolte. La victoire acquise dans la grande salle, les vainqueurs poursuivront les derniers conspirateurs dans le labyrinthe. Les prisonniers, une centaine, seront jetés dans la fosse aux requins ou envoyés aux Eleveurs, condamnés à porter une larve.

Le combat achevé, Wachiosaure plonge dans les eaux rougies par le sang, hurle sa joie et démembre quelques cadavres avant de remonter sur son trône. Après quoi, le Roi des Goules interroge les personnages. Il congédie les Goules de la salle, gardant seulement autour de lui quelques fidèles.

Wachiosaure les interroge sur leur passé, cherchant à comprendre en quoi ces misérables humains sont les détenteurs de son destin. A vous de fixer la durée de cet entretien. Jouez Wachiosaure autoritaire, rustre, brutal, méprisant. Lors du dialogue, le Roi des Goules se baffre de viande à l'origine plus que douteuse. Quels que soient les réponses et le comportement des personnages, Wachiosaure a déjà fixé son plan. Cependant un

bon conseil pour vos joueurs, l'humilité est parfois une vertu. S'ils se montraient insultants envers Wachiosaure, n'hésitez nullement à les châtier durement tout en les maintenant bien sûr en vie.

Wickna Olna a écrit son rapport dans l'optique d'amener les personnages à Zarlin. La vieille humaniste pense que l'ami du Bâton Runique sera à même de les conseiller plus en avant pour le bien de tous. Aussi Wickna a-t-elle écrit que les Aventuriers devaient trouver Zarlin qui était la dernière pièce maîtresse du destin de Wachiosaure. Celui-ci, habitué à la soumission de la vieille Diseuse de Vérité et fort de sa croyance en ses oracles, croit sans doute à ce message. Wickna ne se fait pas de doute sur son sort. Wachiosaure n'est pas un idiot et finira par comprendre. Cependant, lasse de sa vie, Wickna préfère en terminer par une action courageuse, conforme à ses idéaux de jeunesse.

Wachiosaure conclura l'entretien en révélant leur mission aux personnages du jeu: traverser la Pyramide, capturer Zarlin chez les Echappés et le ramener.

Le Départ

Après l'entrevue avec Wachiosaure, les personnages ont une journée pour préparer la traversée de la Pyramide. S'ils en font la demande, un Garde les accompagnera dans les premiers étages supérieurs. Ce guide les amènera jusqu'à la limite des lieux pillés par les serviteurs des Goules. Après quoi, il s'en retournera. Cette aide, même limitée, fera gagner au moins une journée aux personnages. Le Garde les guidera par les chemins les plus courts. Il n'existe aucun plan détaillé de la Pyramide. Cependant, si les Aventuriers se montrent perspicaces, ils remarqueront rapidement la structure commune à chaque étage (l'ordonnancement des couloirs principaux). L'utilisation de ces grands couloirs comme repère leur évitera de se perdre trop fréquemment. Il sera aussi quasi impossible de dresser un plan des lieux traversés. Par contre, les personnages peuvent marquer leur route à l'aide de peinture. Cette méthode a l'avantage de leur faciliter l'exploration de la Pyramide, mais aide aussi d'éventuels poursuivants.

Les Aventuriers peuvent, durant cette dernière journée, s'équiper auprès des Artisans. Le matériel suivant est disponible.

Equipement

- *Armes de Mêlée* : tous les types d'armes sont présents. Cependant les conditions générales ont dégradé leur qualité. Les dégâts infligés par l'arme subissent une pénalité de deux points. Ainsi une épée large infligera 1D8-1 points de dégâts et non 1D8+1.

- *Armure* : les seules armures facilement disponibles sont des armures de cuir et des cottes de mailles. Il existe quelques exemplaires de plaques complète. Pour chaque personnage désirant une telle armure, jeter un dé sous son POU x 2. En cas de réussite, une armure de plaques adaptée à sa taille est disponible. Tout comme les armes, les armures sont rouillées, leur protection est réduite d'un point. Une cotte de mailles protège ainsi de 1D6-1.

- *Vêtements* : les personnages peuvent se vêtir d'épais vêtements de cuir, qui sont les seuls à résister durablement dans l'atmosphère saturée d'eau de la Pyramide.

- *Objets technologiques* : Les Aventuriers reçoivent, le lendemain de l'entrevue, un présent de Wachiosaure. Il s'agit d'un tube noir léger se terminant par une demi-sphère vitrée. Un interrupteur au dos de cet objet met en action l'objet qui émet alors un puissant faisceau lumineux. Celui-ci porte à environ 30 mètres. Cette lampe électrique est le seul objet que les Aventuriers obtiennent de Wachiosaure et de ses Artisans. Si les personnages rendent une dernière visite à Wickna Olna, celle-ci en plus de ses conseils, leur remettra son araignée blanche et leur expliquera l'utilisation de cet animal.

- *Equipements divers* : Il s'agit des cordes, grappins et autres. Laissez vos joueurs s'équiper de ce bric à brac. Il n'y a aucune restriction dans ce domaine, tout est disponible.

Les Habitants

Avant le départ, les personnages peuvent aussi rendre visite aux habitants du quartier des esclaves avec lesquels ils se sont liés.

- *Le Capitaine des Gardes* : celui-ci a pris la fuite dès l'entrevue avec Wachiosaure. Ses anciens Gardes ont fouillé de fond en comble le quartier des esclaves, mais nul n'a trouvé sa trace. Il est probable qu'Okdann s'est réfugié dans les étages supérieurs.

- *Eryath Dhramm* : l'ambassadeur des Eléphants est toujours présent et a conservé son comportement amical, du moins si les Aventuriers n'ont pas terni son nom auprès de Wachiosaure. Eryath Dhramm ne confie aucun équipement aux Aventuriers, si ce n'est pour chacun une flasque de cuivre contenant de la liqueur bleue en quantité suffisante pour un mois.

- *Loona* : avec un minimum d'efforts les personnages peuvent convaincre Loona de les accompagner dans leur voyage. Sa connaissance de la Pyramide leur permettra de gagner du temps.

- *Wickna Olna* : le vieille Diseuse de Vérité sera enchantée de leur visite. Elle leur prodiguera un accueil des plus chaleureux. En plus de ces gentillesses, Wickna leur remettra son araignée blanche ainsi qu'une lettre d'introduction destinée à Zarlin. Wickna leur avouera aussi son plan, la manière dont elle a trompé Wachiosaure. Enfin, elle les conjure de s'en remettre à Zarlin, qui selon elle, sera à même de dénouer leur destin.

- *Dwill Kenwitch* : Si les personnages ont décidé d'aider l'Artisan dans sa fuite avec sa famille, celui-ci viendra lui même les voir. Il leur fixe alors rendez-vous à l'étage supérieur, auprès de la Chute d'Eau dans le tube central. Dwill sera un allié valeureux dans la traversée de la Pyramide, mais ses efforts seront absorbés par sa femme et leurs deux enfants qui demandent une certaine aide.

Ces rencontres résolues et une fois équipés, il est temps pour les Aventuriers de partir vers les étages supérieurs.

Le Voyage

La durée du voyage à travers la Pyramide est de 14 jours. Cependant, suivant le comportement des joueurs, le voyage peut être plus court ou plus long. Les conditions intervenant sur le temps sont les suivantes:

- Si les personnages sont accompagnés par Loona, sa connaissance de la Pyramide leur fera gagner une journée.

- Si les Aventuriers prennent un guide parmi les Gardes pour les premiers jours, ils gagnent alors une journée réduisant le voyage à 13 jours.

- L'utilisation de peinture, de signes laissés sur leur trace, leur évite de se perdre quand ils doivent rebrousser chemin. Ils peuvent ainsi réduire le voyage de deux jours.

- Si les personnages, dans leur exploration des étages, se repèrent d'après la structure toujours identique des couloirs principaux ils réduisent encore le voyage d'une journée.

Chaque jour du voyage un personnage, celui qui commande la marche du groupe, doit jeter 1D100 sous son INT x 2. En cas de réussite, les Aventuriers ont trouvé un passage aisé et ont correctement progressé. Un critique fait gagner une journée, par contre un échec bloque les personnages s'ils n'ont trouvé aucun débouché et perdent une journée; une maladresse fait perdre 1D3 jours (les Aventuriers se sont perdus). Vous pouvez profiter d'un échec pour confronter vos joueurs à l'un des deux obstacles. S'ils réussissent à le franchir, ils ne perdent pas de journée, ayant surmonté l'obstacle qui les bloquait.

Suivant le résultat du jet sous l'INT variez votre description, avec un échec les Aventuriers avancent péniblement dans une région de la Pyramide envahie par les lianes,

ou encore ils errent désespérément à un niveau où tous les escaliers et les ascenseurs sont clos. Dans le cas d'une réussite, les personnages traversent sur une poutre épargnée, il leur suffit alors de s'orienter dans le dédale des couloirs.

Si les personnages voyagent avec Xéllane, celle-ci les guide sans erreur jusqu'à la plate-forme des Echappés.

Les Obstacles

L'Océan Rouge

Toutes les issues du niveau sont bloquées, le seul débouché, encore inexploré reste un Océan Rouge. La Chute d'Eau a inondé une vaste surface située en contrebas. Aucun objet ne peut servir de radeau, les Aventuriers doivent pénétrer dans l'épais flot rougeâtre. Mètre après mètre, l'eau dépasse leurs chevilles puis leurs genoux, leur taille, et se stabilise enfin au niveau de leur torse.

Aucun danger ne menace les personnages mais ceci n'apparaît pas tout au contraire. Une dizaine de Pieuvres Caméléons vivent dans cette mer intérieure et les Aventuriers pénétrent dans leur domaine, au moment des cérémonies nuptiales. Celles-ci sont des plus démonstratrices et s'accompagnent de force remous et vagues. Ces perturbations de la surface huileuse seront les premiers signes de leur présence. Quelques instants plus tard, des bruits d'éclaboussement et des cris aiguës viennent aux oreilles des Aventuriers. Les pieuvres éviteront à leur habitude d'attaquer les humains, cependant perturbées dans leurs tentatives de séduction, plusieurs pieuvres se livreront à des démonstrations de force. Chaque pieuvre apparaitra subitement aux pieds des personnages, dans une grande gerbe d'eau. Ensuite la pieuvre nage à la surface, battant les flots, de ses tentacules. Ce manège durera une minute, après quoi l'animal disparaît dans les eaux rouges. Si aucune attaque n'est dirigée contre elles, les Pieuvres se calmeront après une demi-heure de démonstration. Par contre si une Pieuvre reçoit une blessure, il y a de fortes chances que celle-ci devienne furieuse et attaque les Aventuriers. (Pour déterminer son comportement, jeter un D100 sous ses points de vie perdus x 5. Si le jet est inférieur à cette valeur, la Pieuvre attaque. Déterminez vous-même ces caractéristiques ou utilisez celles des Pieuvres du Joueur de Flûte).

A part les Pieuvres, la traversée de la Océan Rouge ne révèle aucun autre péril.

La Chute d'Eau

Toutes les issues menant à l'étage supérieur sont closes. Le dernier espoir réside dans l'un des deux tubes verticaux qui à cet endroit n'est pas obstrué. Mais il s'agit du tube traversé par la Chute d'Eau. Heureusement pour les personnages, l'épave d'une navette demeurée encastrée à ce niveau, favorise l'escalade. Les Aventuriers devront triompher de deux difficultés : d'une part, les trombes d'eau qui tombent de plusieurs centaines de mètres et d'autre part l'escalade des débris de la navette.

La distance à escalader est d'environ 20 mètres. Trois jets de Grimper sont nécessaires. Le premier jet ne subit aucune pénalité, la partie inférieure est la mieux conservée et de nombreuses prises s'offrent aux mains et aux pieds du grimpeur. La seconde partie est plus périlleuse, les jets se feront avec un malus de 10%, la navette est en effet dans cette partie quasiment détruite.

Le dernier jet se fait à compétence divisée par 2. La navette se réduit, dans sa partie supérieure, à quelques poutrelles métalliques rongées par la rouille. Il est fortement conseillé aux personnages de s'encorder avant de tenter cette escalade ou d'utiliser tout autre moyen assurant une meilleure sécurité. Toute chute se finira plusieurs centaines de mètres plus bas, dans le bouillonnement de l'océan. Libre à vous de déterminer si le malheureux s'écrase à la surface des eaux ou est quitte à "boire une tasse".

En plus de ces jets d'escalade, les personnages devront résister à la violence des flots qui s'abattent sur eux. Avec chaque jet d'escalade, testez aussi la force des Aventuriers. Si le personnage ne réussit pas un jet sous FOR x4, il demeure bloqué, même s'il réussit son jet de grimper. Il devra à nouveau tester sa FOR et sa compétence pour avancer.

Les Rencontres et Découvertes.

Plusieurs rencontres attendent les personnages du jeu lors de la traversée de la Pyramide : en premier lieu le Joueur de Flûte et Okdann le Capitaine des Gardes. Ce dernier après l'échec du complot, s'est enfui dans les étages supérieurs. Il nourrit dorénavant une vive haine pour les Aventuriers qu'il rend responsables de son sort. Il est probable que sa route croise celle des personnages du jeu. Libre à vous de déterminer qui découvre qui. Si Okdann surprend les personnages du jeu, il essayera alors de se venger, attendant un moment propice pour agir. L'ancien capitaine appliquera la tactique suivante, il s'attaquera de préférence à un personnage isolé et ne s'en prendra pas au groupe. Par contre, il essayera, pendant leur sommeil, de s'emparer ou de briser les fioles de cuivre contenant l'elixir. L'idée de laisser les personnages se faire dévorer par les larves séduit la personnalité sadique d'Okdann. Celui-ci ne veut pas seulement la fin des Aventuriers mais une mort atroce.

La deuxième personne (si elle est encore en vie) qui attend les personnages dans la Pyramide est le Joueur de Flûte. Tout comme Okdann, celui-ci souhaite ardemment la perte des personnages. Il continuera ses embuscades, attendant les moments favorables. Pour arriver à ses fins, le Joueur de Flûte suivra en permanence les Aventuriers. Il ne sera jamais loin d'eux, tout au plus une centaine de mètres. Si les personnages prennent garde, ils remarqueront irrésistiblement les marques d'une présence les suivant. Cependant l'ouïe extraordinaire du vieil homme le préviendra d'une embuscade, si les personnages ne prennent pas des précautions particulières. Une partie du groupe devra continuer afin de ne pas révéler l'arrêt de personnes et ils devront surtout surveiller leurs propos. Les couloirs silencieux de la Pyramide favorisent l'écho et s'ils ne communiquent pas à voix basse, le Joueur de Flûte entendra leur conversation. Si les joueurs prennent conscience de son ouïe extraordinaire, ils peuvent la retourner contre lui. Il leur suffit de prononcer à voix haute quelques messages afin de l'attirer dans un piège.

Vous pouvez aussi organiser des rencontres avec Loona ou l'Artisan. Celui-ci peut très bien être parti avec sa famille, sans l'aide des personnages. Les Aventuriers peuvent le découvrir, faisant face à un quelconque péril, attaqué par les Pieuvres du Joueur de Flûte ou quelques Gardes aventureux partis en maraude. Libre aux joueurs de lui porter assistance. De même si les personnages ne se sont pas liés avec Loona auparavant, celle-ci peut apparaître à nouveau. Il est probable, qu'à la faveur du sommeil des personnages, elle vienne dérober quelques équipements ou provisions. Si les personnages ne réagissent pas violemment, ils peuvent s'en faire une précieuse alliée.

La principale rencontre que réserve la Pyramide aux Aventuriers est un androïde, l'ultime création des bâtisseurs de la Pyramide de Fer.

L'Androïde

Lorsqu'il devint évident que l'Arche de Vie ne quitterait pas la terre, les Scientifiques mirent leurs derniers espoirs dans un androïde. L'anarchie dans laquelle sombrait l'Europe condamnait toute nouvelle recherche. Les dernières universités fermaient et aucun état ne pouvait plus supporter une communauté scientifique travaillant sur un projet, qui apparaissait de plus en plus illusoire. Cet androïde fut certainement le plus perfectionné jamais construit. Son rôle était, lorsque l'ordinateur central de l'Arche de Vie le jugerait bon, de continuer les recherches et d'amener la Pyramide dans un monde meilleur, avec tous ses passagers. En attendant ce jour l'androïde demeurait inactivé. Endommagé, l'ordinateur central n'a jamais réveillé l'androïde. Celui-ci est demeuré déconnecté

durant des millénaires. L'arrivée des personnages dans la salle où il repose provoque évidemment son réveil.

Le Réveil de l'Androïde

Alors que les Aventuriers traversent un couloir d'un étage relativement épargné, un grésillement sonore trouble le calme de ce sépultre. Une porte latérale s'ouvre lentement, découvrant une salle éclairée par de multiples sources lumineuses. Des écrans où défilent des informations tapissent cette pièce. Au centre de la pièce, des pupitres permettent de commander l'affichage des écrans. Les informations sont dans l'ensemble incompréhensibles pour les personnages. Il s'agit en effet de rapports sur l'état de l'Arche, datant de deux millénaires. Parallélement aux écrans, des milliers de feuilles imprimées jaillissent de plusieurs ouvertures. Celles-ci envahissent rapidement la pièce, cependant quelques minutes plus tard, le flot torrentiel s'arrête enfin.

Un seul couloir quitte la pièce aux écrans. Dix mètres plus loin, il débouche sur une pièce circulaire de vastes dimensions (plus de trente mètres de rayon). Une installation scientifique occupe toute la pièce. Pour toute personne versée dans la science, cette installation s'oriente toute entière vers son centre où trône un cercueil de plastique blanc, où convergent tubes, fils et autres conduits.

Un petit cadran clignote à côté du cercueil. Celui-ci est totalement opaque et résiste à toutes tentatives d'ouverture. Un jet réussi en ancien anglais permet de décrypter les informations suivantes :

- "Etat de conservation : opérationnel 100%"
- "Procédure d'éveil : non enclenchée"
- "Processus d'éveil automatique : interdit"
- "Processus d'éveil manuel : opérationnel"

Deux boutons, l'un rouge, l'autre bleu entourent l'écran. Une capsule transparente isole le bouton rouge de tout contact. Il suffit cependant de l'ôter pour accéder à la touche rouge. Suivant que les personnages appuient sur le rouge ou le bleu, les informations suivantes apparaissent sur l'écran :

- "Rouge : Processus de destruction de l'agent Xéllane. Veuillez donner le code de destruction."
- "Bleu : Processus d'éveil manuel de l'agent Xéllane. Confirmez par oui l'enclenchement du réveil de l'agent Xéllane et donnez votre nom et matricule."

A moins que vous ne décidiez que les personnages trouvent par le plus grand des hasards le code de destruction, il est impossible de provoquer la destruction de l'Androïde. Il suffira par contre, pour le processus d'éveil, de donner un nom et un numéro quelconque. Si les personnages déclenchent le réveil de Wellane, un compte à rebours d'une heure apparaîtra sur l'écran, la machinerie de la salle se réveillera elle aussi, faisant entendre mille sifflements et jetant des lueurs jaunes. Après une heure de bruissement, le cercueil blanc s'ouvrira, au moment précis ou s'arrête le décompte. Les Aventuriers pourront alors découvrir Xéllane.

Femme ou Robot ?

Cette question se posera tôt ou tard aux personnages mais la vérité sera lente à cerner. En effet, son apparence est celle d'un être humain, son épiderme a une texture et une température voisine de l'espèce humaine. Ses gestes sont souples et parfaitement coordonnés. Sa voix couvre toutes les tonalités de la voix humaine. Elle n'a nul besoin d'aliment mais une poche acide dans son estomac lui permet de simuler une alimentation normale.

Les pouvoirs extraordinaires de Xéllane pourront par contre trahir sa véritable identité. Ces capacités hors du commun attirent fatalement l'attention de personnages quelque peu observateurs. Si on l'accuse d'être un robot, Xéllane refusera de l'admettre et justifiera ses pouvoirs anormaux par un entraînement hors du commun et la mutation contrôlée de son patrimoine génétique.

La question se pose aussi à Xéllane. Pour plus de sécurité ses constructeurs ont implanté en elle un passé, des souvenirs d'enfance, des craintes, des passions. Toute cette personnalité est prévue comme un masque, afin de dissimuler sa véritable nature. Au-dessus de cette personnalité existe un puissant programme qui décide en fait des actions de l'Androïde. Ce programme obéit entièrement à la logique et a pour seul but le départ de la Pyramide pour d'autres mondes. A ses yeux les sentiments humains, l'amitié, l'amour, la pitié n'ont aucune valeur devant son objectif. Xéllane est tout à fait capable de tuer, d'infliger une souffrance pour arriver à ses fins. Cependant elle utilisera ces solutions extrêmes en dernier recours.

Xéllane peut se révéler un terrible piège pour le groupe. De plus, il est fort probable que l'Androïde demeure avec eux. Xéllane recherche une protection, des renseignements et des guides pour affronter cet univers totalement bouleversé. Les personnages conviendront certainement à Xéllane, après tout ils ne sont pas pires que le commun de l'humanité.

Pour obtenir leur assistance, l'Androïde usera de tous ses talents en faveur des Aventuriers. Tout d'abord, elle sera un excellent guide dans la Pyramide de Fer. Xéllane a en mémoire tout le plan et la structure de l'Arche de Vie. Il ne sera plus nécessaire de tester quotidiennement les compétences des personnages pour l'orientation.

Comment Jouer Xéllane ?

Le rôle de Xéllane est évident, envoyer l'Arche de Vie dans une autre dimension. Devant les mutations et bouleversements qui ont dévisagé la terre et la quête entreprise par les Aventuriers, l'Androïde demeurera certainement avec eux. Tout comme elle, ils enquêtent sur les mêmes phénomènes. Xéllane sera une fidèle alliée, jusqu'au moment où le groupe trouvera l'Oeil d'Arkyn, qui est la seule énergie capable de transporter et régénérer l'Arche de Vie. Xéllane cherchera évidemment à s'en emparer, si les personnages ne l'ont pas encore découvert, à ce stade de l'Aventure.

L'Androïde Xéllane

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
36	26	15	18	15	17	17

Points de vie : 29
Blessure Majeure : 15
Armure : 8 points de structure

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Poing	83%	1D3+3D6	-
Pieds	85%	1D6+3D6	-
Pistolaser	67%	5D6	-

Note : le pistolaser se présente comme un petit objet en plastique blanc, facilement dissimulable. Il possède 50 charges, sa portée est de 100 mètres. Le pistolaser émet un fin rayon laser bleuté, à peine visible. A la différence des lance-feu, il n'existe aucun temps de latence dans l'activation de l'arme.

Compétences : Compétences de Connaissance à 100%

Communication : Eloquence 60%, Persuader 65%, Chanter 58%

Perception Equilibre 84%, Ecouter 100%, Sentir 17%, Chercher 81%, Voir 100%, Goûter 15%, Pister 49%.

Manipulation : Jongler 30%, Crocheter 23%, Faire un piège 20%, Faire un noeud 46%.

Agilité : Grimper 83%, Eviter 75%, Sauter 78%, Equitation 28%, Nager 70%, Culbuter 86%.

Discrétion : Embuscade 46%, Dissimuler 51%, Se Cacher 67%, Mouvement silencieux 81%.

Pouvoirs spéciaux : Cet androïde possède évidemment quelques pouvoirs spéciaux, au-delà de la norme humaine.

-Vision Nocturne : L'Androïde bénéficie d'un système de vision infra rouge qui lui permet une vision nocturne égale à celle du jour.

-Ecoute et Vision Parfaite : Les systèmes visuels et auditifs de l'Androïde ont bénéficié de la perfection technologique du Tragique Millénaire. Le système optique perçoit tout le spectre lumineux, quant au système auditif il détecte les ultra-sons. Ces perceptions aiguisées réduisent de moitié les compétences en discrétion de toute personne les utilisant contre elle.

-Un générateur interne active l'Androïde, ses réserves lui donnent un an d'autonomie. Il lui est aussi possible de s'alimenter à toutes les sources d'énergie existante. Ce générateur interne le dispense de toute alimentation, tout comme de sommeil. Le générateur est aussi à même de régénérer les dégâts subis par l'Androïde, du moment que celui-ci n'est pas détruit totalement (réduit à 0 point de vie). L'Androïde régénère ainsi un point de vie par heure.

Note : l'Arche de Vie renferme de véritables richesses technologiques pour un Erudit ou un Savant. Profitez-en pour donner à ces personnages des pièces d'équipement recherchées mais rarissimes

Xéllane donnera l'impression d'être profondément bouleversée par le temps écoulé et les catastrophes qui ont frappé le monde. Cependant sa "nature" dynamique reprendra vite le dessus. Ce trait de caractère domine sa personnalité ; elle sera toujours prête à relever le défi, à se relever après les échecs... L'autre dominante de son caractère est sa sociabilité. Xéllane est une extravertie toujours prête à rire, à partager ses émotions, ses sentiments. Si les personnages n'y prennent pas garde, elle deviendra le leader de leur groupe. Xéllane réagira de façon positive et réfléchie dans les manifestations du Chaos ; elle ignore ses applications mais connaît, par les recherches à travers les dimensions, ce concept. Une grande part de son programme a été prévue pour s'adapter à des environnements différents, aussi intégrera-t-elle vite les données du Chaos et celle du 6ème Millénaire. Deux possibilités s'offrent au Maître de Jeu dans l'interprétation de Xéllane. La plus évidente est de la jouer comme un monstre froid, logique, caché sous un masque d'humanité, toujours prêt à trahir, mentir, assassiner dans l'ombre pour arriver à ses fins. Dans cette optique, Xéllane sera certainement l'un des grands périls que les personnages devront surmonter.

La deuxième identité, plus subtile, consiste à représenter Xéllane comme un être en conflit où sa partie humaine s'oppose à la partie logique, machine. Ils seront certainement confrontés à un nouveau problème. En attendant cette "trahison" possible, Xéllane mettra toutes ses compétences au service du groupe et sera certainement très appréciée par son amabilité et son charme.

La rencontre entre les personnages et Xéllane étonnera certainement les deux parties. L'Androïde ne s'attend nullement à trouver, dans sa pièce, une troupe couverte d'armures et chargée d'armes, quant aux personnes de cette troupe, elles seront certainement étonnées de découvrir une créature de rêve, s'éveillant d'un sommeil millénaire. La barrière du langage s'opposera aux premiers échanges, Xéllane maîtrise à la perfection plusieurs langues, mais vieilles de trois mille ans. Les personnages devront tester leur connaissance à parler les langues anciennes. Xéllane conservera, dans un premier temps, une distance de sécurité avec eux et sa main restera posée sur la poignée de son pistolaser. Si les Aventuriers se montrent calmes et évitent tout geste agressif, Xéllane cessera de manifester sa méfiance. (La personnalité de Xéllane pourra se lier avec les Aventuriers mais le programme qui la commande ne cessera de se méfier d'eux). Quelques heures suffiront à l'Androïde pour analyser et mémoriser le langage de ces inconnus. Xéllane cessera alors de poser des questions sur l'Arche de Vie, son sort actuel, le destin du monde, les pays d'Europe... Ainsi joué, Xéllane posera certainement plus de problèmes aux joueurs. Elle ne sera ni une amie ni une ennemie ; le comportement des Aventuriers à son égard déterminera certainement l'issue de son combat intérieur. Plus les personnages la traiteront comme une humaine, plus cette partie de son être prendra le dessus. Dans le cas contraire, Xéllane redeviendra vite une machine sans pitié, éprouvant une haine farouche pour ceux qui l'ont rejetée.

Les Echappés

Les Echappés forment une petite société d'environ 400 personnes. Ils occupent le dernier étage et la terrasse supérieure de la Pyramide. Les Echappés ont réussi à ouvrir plusieurs sas par les commandes manuelles de secours. Depuis lors, ils ont édifié de petites huttes, toutes concentrées dans le centre de la terrasse. Des cultures entourent le petit village. Les légumes cultivés avec les lianes de la Pyramide, les petits rongeurs et les oiseaux capturés représentent l'alimentation de la communauté. Celle-ci s'est solidement organisée. Jusqu'à l'arrivée de Zarlin, les Echappés avaient abandonné tout espoir d'évasion. (Les eaux baignant la Pyramide de Fer regorgent de Goules). Devant cette condamnation à perpétuité, les Echappés ont transformé le sommet de la Pyramide en petit paradis fortifié (du moins vis à vis des étages inférieurs, dirigés par les Goules). Ils ont utilisé à leur profit tout le confort laissé par les constructeurs de la Pyramide.

L'arrivée de Zarlin a bouleversé la vie paisible des Echappés. Celui-ci leur a redonné espoir avec la construction d'un dirigeable capable d'emporter toute la population.

Les Lieux

Le Village de la Terrasse

Le Village occupe une faible part de la superficie de la terrasse, l'essentiel étant consacré aux cultures. Pour épargner l'espace, les demeures s'accolent les unes aux autres, seuls quelques couloirs très étroits permettent de circuler. Des centaines de tubes métalliques soudés au sol émergent du village, des milliers de cables s'y fixent, assurant la sauvegarde des habitations lors des grandes tempêtes hivernales. La communauté se répartit en une centaine de maisons, toutes bâties sur le même schéma et avec les mêmes matériaux. Ceux-ci, plastiques et alliages divers, proviennent tous de l'Arche de Vie. Des pans entiers et les toits sont construits à l'aide de matériaux translucides, focalisant les rayons solaires. Cette propriété permet d'assurer une température convenable dans les habitations. L'intérieur se divise en une grande salle commune et en une ou deux chambres. La salle commune occupe la majeure partie de la construction, c'est ici que les gens travaillent, prennent leur repas et veillent, une fois la nuit tombée. Un couple demeure généralement dans chaque habitation; ses éventuels enfants occupent la deuxième chambre. La plupart des intérieurs est envahie par un bric à brac, résultat du pillage de la Pyramide de Fer. Quelques maisons restent libres, en prévision des prochains Echapés.

Les Cultures

Les cultures occupent toute la superficie de la terrasse, à l'exception du village et du hangar où se construit le dirigeable. Ces plantations sont en réalité de véritables serres. Les Echappés ont utilisé pour leur construction le même plastique translucide. L'abondance de ces "maisons de verre" a transformé la terrasse de la Pyramide en une ville de verre. Les serres permettent une culture intensive et suffisent quasiment à nourrir la population.

Cependant cette tâche absorbe la majorité de la population.

Les Pièges à Oiseaux

Les pièges à oiseaux sont de grands filets descendus par un filin le long des pentes de la Pyramide. Un appât attire les oiseaux qui se posent alors au creux du filet. Il suffit au chasseur de tirer sur une cordelette qui provoque la fermeture immédiate du filet. Il ne reste plus qu'à remonter le filet avec les oiseaux piégés. Des treuils, disposés sur les bords de la terrasse, permettent de monter et de descendre les filets. Cette chasse rapporte environ deux cent oiseaux par semaine, les flancs de la Pyramide abritent, en effet, de fortes colonies de cormorans, de mouettes et de fous de Bassan. Cette occupation revient généralement aux adolescents et aux nouveaux venus.

La Barrière

Les Echappés ont construit, sur les flancs de la Pyramide, une barrière d'obstacles où se mêlent pièges, chausse-trappes, palissades... Cette barrière se trouve environ 30 mètres en-dessous de la terrasse. Cependant cette barrière ne saurait arrêter une personne décidée. Les Echappés comptent sur elle pour repousser un éventuel assaut en force ou détecter toute personne qui s'enfuirait ou viendrait les espionner. En effet, si les obstacles sont franchissables, il est peu probable de les

passer silencieusement. En terme de jeu, toute personne franchissant cette barrière subit une pénalité de 30% sur ses jets de discrétion. La surveillance des abords extérieurs de la Pyramide est assurée de jour par les adolescents qui piègent les volatiles. La nuit, une dizaine d'hommes vigoureux les surveille.

Le Hangar

C'est en ce lieu que les Echappés, sous la conduite de Zarlin, construisent le dirigeable. Les travaux touchent à leur fin. Le dirigeable comporte une longue coque réalisée en alliage léger et en plastique, sa forme épouse celle d'un navire. Six ballons, d'un diamètre de 10 mètres, sont emprisonnés dans un réseau de filins attachés à la coque. Sa construction monopolise actuellement toute l'énergie des Echappés, le hangar bourdonne d'activité du soir au matin.

Le hangar est une vaste construction : plus de cinquante mètres dans sa longueur et quinze en hauteur. Zarlin a aménagé ses appartements dans un de ses coins. Ses quartiers se limitent à un cabanon abritant un lit, une table, deux coffres à vêtements et quelques tabourets. Son laboratoire se tient à proximité. Celui-ci se concentre sur une longue table d'une dizaine de mètres. Des plans s'entassent en vrac parmi des alambics et tout le matériel habituel d'étude de biologie et de chimie. Un jet réussi en Connaissance de la Biologie permet de découvrir que Zarlin continue ses recherches sur les larves des Goules.

Le Village Intérieur

Les Echappés ont organisé un deuxième campement au dernier étage de la Pyramide. Ils y stockent leurs biens et l'occupent rarement. Ils s'y réfugient uniquement lors des grandes tempêtes hivernales. Les vents sont si violents que nul ne pourrait se déplacer sur la terrasse, sans risquer de se voir emporter par une rafale et ainsi projeter dans le vide. Le village intérieur se compose d'une centaine de pièces, chacune partagée entre un amoncellement d'objets divers et une partie habitable confortablement aménagée.

Le Dernier Étage

Les Echappés ont aménagé le dernier étage ; tout d'abord environ un quart de celui-ci abrite le village intérieur. Craignant une attaque des gardes humains au service des Goules, les Echappés ont bloqué toutes les issues menant à cet étage, à l'exception d'une seule. Des barricades entourent celle-ci, constamment surveillée par quelques hommes, porteurs des seules armures de métal, forgées par les Echappés.

Les Habitants

Sur les quatre cent habitants de la terrasse, plus de la moitié y sont nés. Le taux des naissances est de loin supérieur à celui des fuyards. Toutes ces personnes, en dépit de leurs origines très diverses, constituent une communauté aux liens les plus solides. La situation désespérée, partagée par tous, a réussi cet exploit. Les Echappés diffèrent totalement des esclaves des Goules. Les véritables Echapés (ceux qui ne sont pas nés sur la terrasse) sont des personnes d'exception qui ont réussi une évasion des plus périlleuses. Quelqu'ils soient, une forte volonté, une détermination sans faille constituent le trait dominant de leur caractère. Quant aux habitants nés sur la terrasse, un milieu difficile, la nécessité du groupe pour survivre a forgé leur caractère et leur sens de la solidarité.

Les Echappés forment donc une communauté aux liens puissants qui fera bloc à toute menace.

L'autorité appartient à un conseil de neuf personnes mais toute décision importante est soumise au vote de tous.

Les Echappés portent des vêtements issus des stocks de l'Arche de Vie. Il y a fort à parier que le style vestimentaire du troisième millénaire choque les Aventuriers. Voici à titre d'exemple quelques Echappés.

Hacker Lipse

Hacker Lipse
Irlandais, Capitaine, 53 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	18	12	15	16	9	16

Armure : 1D6-1 (cuir)
Points de Vie : 18
Blessure Majeure : 9

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Hache de bataille	65%	62%	1D8+2+1D6
Javelot	49%	-	1D6+1D6

Compétences : Equilibre 68%, Voir 85%, Faire un noeud 43%, Navigation 86%, Cartographies 48%, Mémoriser 73%, Eloquence 86%, Persuader 56%, Nager 79%.

Hacker Lipse est un véritable Echappé. Depuis plus de vingt ans, il appartient à la communauté et en est conseiller depuis dix. Cet Eirien de cinquante ans, ancien capitaine, est l'un des meneurs des Echappés. Sa voix pèse lourdement au sein du conseil. Hacker Lipse est de taille moyenne, de forte corpulence. Il lui manque un bras et un oeil, tous deux perdus chez les Goules. Hacker applique sans pitié les lois de la communauté. Il s'est fait sienne, cette ancienne maxime plus que millénaire : "Dura Lex. Sed Lex" (dure est la loi. Mais c'est la loi). En dehors de son rôle social, Hacker est un homme courtois, aimant la convivialité. Il est peu probable que les personnages découvrent sa véritable personnalité.

Hängan Vasa

Hängan Vasa
Scandin, Guerrier, 32 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	19	16	14	13	12	13

Points de vie : 23
Blessure Majeure : 12
Armure : 1D10+2 (plaques complète)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	94%	96%	1D10+1+1D6
Hache de bataille (M. G.)	76%	73%	1D8+2+1D6

Compétences : Eviter 56%, Sauter 63%, Nager 86%

Hängan Vasa est un Scandin d'une trentaine d'années. Ancien corsaire, lui aussi a fui le quartier des esclaves. Son courage et sa maîtrise des armes lui ont valu le poste de chef des gardes de l'étage inférieur. Hängan affiche toujours un caractère matamore, un tantinet provocateur, mais sous ce masque, il garde son calme et juge froidement quand la force devient nécessaire. Hängan a participé à assez de combats pour essayer les solutions diplomatiques avant d'en venir aux mains.

Kern Lubböck

Kern Lubböck est maintenant un vieil homme d'une soixantaine d'années. Mandaté il y a quarante ans de cela, par le prince de Wien, Kern avait entamé, sur une goélette, le tour de l'Europe pour une mission d'étude zoologique. Le professeur Lubböck devait ramener, pour la ménagerie personnelle du prince un couple de chaque espèce rencontrée. Le voyage se finit cependant sur les récifs entourant la Pyramide de Fer. Kern réussit alors à rejoindre les Echappés.

Kern Lübbock
Otrichien, Erudit, âge 65 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	14	9	19	14	15	17

Armure : 0 (aucune)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée courte	46%	54%	1D6+1

Compétences : Ecouter 33%, Persuader 61%, Connaissance de la Biologie 104%, Connaissance de la Chimie 95%, Connaissance de la Médecine 53%, Premiers soins 46%.

Depuis de nombreuses années, Lubböck s'occupe des nouveaux Echappés ; il est chargé de leur insertion dans la communauté mais aussi de leur surveillance. Lubböck a déjà déjoué plusieurs espions envoyés par Wachiosaure. Les personnages et surtout Xéllane, attirent son attention. Kern est un petit vieillard tout sec, aux manières serviables et à la voix douce. Sa perspicacité est cependant à toute épreuve et il sera difficile de le berner.

Zarlin Horthius

Zarlin
Espanyien, Erudit Savant, 51 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	CHA
14	15	13	18	18	15

Points de vie : 16
Blessure Majeure : 8
Armure : 1D6-1 (cuir)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	76%	80%	1D6+1+1D6
Arbalète	58%	-	3D6+1D4

Compétences : Premiers soins 93%, Connaissance de la Chimie 104%, Connaissance de la Biologie 121%, Connaissance de la Médecine 100%, Connaissance du Monde Ancien 80%,

Zarlin est un homme de taille moyenne, à la forte carrure. Sa peau est basanée, pratiquement noire. En dépit de ses malheurs récents, il a conservé son élégance et son savoir vivre tout espanyien. Ses vêtements, vieux de plusieurs modes et blessés de cent raccommodages, jettent encore l'éclat des velours cramoisis, de la soie noire de Turkia, des perles d'Italia et des fourrures de Moskovie. Sous ses manières de cour se cache un humaniste, disciple de la confrérie des Amis du Bâton Runique. Cette organisation secrète regroupe des Erudits, des Savants, des Marchands et quelques grands de ce monde. Le but de cette confrérie est la recherche de la connaissance, la découverte de la vérité, du savoir universel. Cette recherche s'organise autour du Bâton Runique. Les membres de la secte cherchent à découvrir les orientations du destin, le sens du Bâton Runique. Cette société secrète s'est donnée aussi un objectif plus tangible, plus concret, contribuer à la réalisation du destin. Cette partie de leur activité les a fait connaître et haïr de tous. En effet, cette société de Savants et d'Erudits débonnaires n'a pas hésité, devant le glaive et le feu, à favoriser l'accomplissement du destin. A plusieurs reprises les envoyés de la secte ont assassiné des "innocents" qui, par leur seule existence, s'opposaient à la marche du destin. Depuis lors, les Amis du Bâton Runique sont officiellement pourchassés à travers la plupart des pays européens. Mais seule la Granbretanne se livre vraiment à cette chasse aux sorcières. Dans les autres pays, les membres de la secte sont souvent les dirigeants. Les Amis du Bâton Runique ne sont pas cependant une société secrète assoiffée de sang. Les meurtres sont très rares et sont commandités en dernier recours.

Zarlin est un maître mineur de cet ordre. Il est capable de percevoir, de façon indistincte, les pensées du Bâton Runique. Les maîtres quant à eux, selon certains, ne font plus qu'un avec le Bâton Runique. Evidemment, l'Espanyien cache soigneusement son appartenance à cette confrérie. Le contenu de la lettre, confiée par Wickna Olna aux personnages, provoquera un vif intérêt de l'Espanyien. Celui-ci a déjà éprouvé, au cours de ces dernières séances méditatrices, l'arrivée proche d'une clef déterminante dans le bouleversement actuel de l'Eire. Emprisonné depuis deux ans dans la Pyramide de Fer, Zarlin n'a pu enquêter sur ces manifestations. Il ne détient aucune information, si ce n'est le péril de ce changement et son caractère totalement opposé au destin. Zarlin est décidé à agir, afin que le cours de la vie reprenne son chemin, il sera fermement opposé aux Eléphants et à Tyramm. Pour toutes ces raisons, Zarlin restera en compagnie des personnages. Il insistera d'ailleurs pour les accompagner.

Les personnages devront s'apercevoir assez rapidement que Zarlin est un guide irremplaçable et nécessaire pour leur enquête future en Eire. Zarlin a en effet de nombreuses relations en Eire qu'il peut mettre au service des Aventuriers (les Rebelles entre autres).

Si les Aventuriers suivent le conseil de Wickna Olna de révéler leur situation véritable à Zarlin, celui-ci les aidera immédiatement en ce qui concerne les larves. Ses recherches sur les larves ont pratiquement abouti. Zarlin donnera aux personnages une quantité d'élixir suffisante pour endormir les larves un mois durant. L'Espanyien est désormais capable de synthétiser une drogue provoquant la mort de la larve. Il suffit ensuite d'une opération chirurgicale où l'on extrait le cadavre de la larve. Un seul problème demeure, Zarlin ne dispose pas de tous les ingrédients nécessaires à la synthèse de la drogue. Les personnages devront le suivre jusqu'à son laboratoire, situé au village de Great Rock, là l'Espanyien sera à même de synthétiser la drogue.

Les personnages peuvent totalement faire confiance à Zarlin. Cependant l'Espanyen n'hésitera pas à tuer tout Aventurier qui succomberait à la tentation de Tyramm. Il agira lui-même en dernier recours, préférant envoyer contre lui des hommes de main, voire même un agent du Bâton Runique.

Les Aventuriers pourront apprendre de la bouche de Kern Lubböck comment Zarlin a échoué dans la Pyramide de Fer. Mandaté par l'académie impériale de Madri'dh, Zarlin à la tête d'une dizaine de scientifiques, est parti pour un voyage d'exploration de l'Eire. Après quelques mois d'errance, l'équipe scientifique a installé son camp de base dans le village de Great Rock. Trois ans durant, Zarlin et les siens ont parcouru l'Eire de long en large. Lors d'un voyage côtier, le navire des scientifiques pris dans une tempête, s'est fracassé contre les récifs de la Pyramide de Fer. Depuis lors, Zarlin a servi Wachiosaure, attendant une occasion favorable pour s'enfuir.

La Rencontre avec les Echappés

Les personnages rencontrent les premiers Echappés en les personnes de Hängan Vasa et de ses gardes. Ceux-ci sont au nombre de huit. Un long couloir éclairé par des "lanternes électriques" débouche sur la seule issue accédant au dernier étage. Derrière une palissade, Hängan et ses hommes interpelleront les nouveaux venus. Inutile de préciser qu'un groupe d'Echappés bien armé est plutôt rare. Aussi les gardes les accueilleront-ils avec suspicion. Hängan leur demandera de passer les uns après les autres, les gardes fouillant chacun d'eux. Le tatouage des gardes de Wachiosaure sur leur poitrine provoquera l'animosité des Echappés. Hängan exigera alors qu'ils déposent leurs armes. En cas de refus, le Scandin leur interdira le passage et demandera du renfort à la terrasse. Une minute plus tard arrivera 5D10 hommes armés, dirigés par Hacker Lipse, Kern Lübbock et Zarlin.

A ce stade de la négociation, il est préférable pour les Aventuriers de révéler la vérité. Ils pourront même obtenir une entrevue avec Zarlin ou l'un des conseillers. S'ils ne présentent aucune explication vraisemblable, ils seront rejetés dans la Pyramide, seule Xéllane pourra alors passer. Cependant les personnages pourront toujours remettre aux gardes la lettre de Wickna Olga destinée à Zarlin. A la lecture de celle-ci, l'Espanyien réussira à convaincre le conseil et les personnages seront acceptés parmi les Echappés. Si à un moment ou un autre ils usent de violence contre les Echappés, ceux-ci leur donneront la chasse et les repousseront sans quartier dans les étages inférieurs. A moins d'une intervention de votre part (visite du Guerrier d'Or et de Jais à Zarlin par exemple), ils périront dans la Pyramide lors de l'attaque des Eléphants.

L'Accueil des Echappés

Hacker Lipse veillera à ce que la coutume de l'accueil soit respectée. Tant que le dirigeable ne part pas, le vieux capitaine veillera

à ce que les lois de la communauté soient respectées et appliquées. L'accueil consiste en un jugement où la communauté vote si les nouveaux venus sont utiles à la société ou non. Ce jugement débouche sur l'intégration des inconnus dans la communauté ou leur mise à mort. Les gardes se saisissent alors des malheureux et les jettent dans le vide. Cette loi sans pitié se justifie par le peu de ressource dont dispose la communauté. Toute personne incompétente met en péril la survie du groupe.

Conformément à la coutume les personnages se trouvent au bord de la terrasse entourés des Echappés, tous silencieux. En dehors des accusés, deux personnes ont droit à la parole : l'accusateur Hacker Lipse, et le défenseur Kern Lübbock. Hacker Lipse jouera son rôle avec rigueur et conviction, il ne fera aucun cadeau aux personnages. Ceux-ci, avec l'aide de Kern qui tempérera les propos de Hacker, devront prouver leur utilité à la communauté. Tout Savant, Erudit, Paysan, Artisan sera accepté rapidement. Avec un peu plus d'effort, les Chasseurs, Nobles et Guerriers seront aussi acceptés. Par contre Hacker demandera l'exclusion pour les Marins, Mutants, Marchands et Voleurs. Après sa plaidoirie, Lipse laissera la communauté voter. Celle-ci acceptera tous les Aventuriers, Hacker viendra lui-même féliciter les nouveaux venus. Il aurait lui-même regretter la mort inutile de ces hommes, puisque avant une semaine le dirigeable doit s'envoler.

Le soir de leur arrivée, les Echappés organiseront des festivités en l'honneur des personnages. Après cette agréable soirée, les personnages participeront une semaine durant, à la vie de la communauté. Les Aventuriers aux connaissances scientifiques seront invités à participer à la construction du dirigeable. Quant aux autres, de multiples tâches les attendent. A vous d'organiser cette semaine (Zarlin soignera toute personne blessée et surveillera l'état des personnages).

Les Eléphants Attaquent

Le départ du dirigeable sera précipité d'une journée, en effet, l'armée des Eléphants passe à l'attaque de la Pyramide de Fer. La nuit précédant l'assaut, les gardes réveilleront la population. Plusieurs colonnes, visibles par des milliers de torches convergent vers la Pyramide. Les Echappés penseront à une attaque des Granbretons ou des Rebelles Eléphants. Aussitôt Zarlin ordonnera que tous retournent travailler au dirigeable qui est pratiquement terminé.

Plusieurs équipes travailleront fébrilement à remplir de gaz les ballons, la tâche la plus délicate reste dans le montage et l'ajustage du moteur. Zarlin a récupéré celui-ci dans l'Arche de Vie, il lui a ajusté une hélice de plus de trois mètres. Cependant le moteur présente un grave défaut, dès son allumage, il s'emballe provoquant ainsi des vibrations dangereuses pour la coque, et d'autre part sa vitesse est telle que l'arbre de transmission relié à l'hélice ne résiste guère plus de quelques minutes. La nuit se passera en réglage, Zarlin surveillant les différentes équipes. Décrivez cette nuit comme une course contre la montre où tous les Echappés participent fièvreusement aux dernières réalisations.

A la première heure de l'aube, les personnages pourront contempler, du haut de la Pyramide de Fer, l'armée des Rebelles Eléphants, rangée en ordre de bataille. Sur la terre ferme, au-delà des lagunes, se tient le gros de l'armée, environ cinquante mille hommes. L'ordre de bataille est celui de l'armée Granbretonne. Plusieurs batteries de canons feu forment une première ligne au centre. Les canonniers s'activent autour de leurs pièces, préparant les charges, finissant de bloquer les affûts et d'ajuster les mantelets de bois ou d'acier qui les protégeront contre d'éventuels tirs. Cent mètres derrière, se tient l'infanterie, plus de trente bataillons rangés sur trois lignes. Chacun de ces bataillons compte un bon millier d'hommes armés de lance-feu, de piques et protégés par de lourdes armures scintillantes sous le soleil matinal. Chaque bataillon est rangé avec ordre, les guerriers s'alignent à la perfection. Entre ces lignes plusieurs escadrons de cavalerie lourde, les chevaux cuirassés, comme leur cavalier, de plaques d'acier prennent place lentement. Le vent porte de temps à autre des hennissements. Ces cavaliers portent une longue lance où flotte un fanion écarlate. De chaque côté du centre, le reste de la cavalerie s'organise, environ cinq mille chevaux pour chaque aile. Celles-ci se divisent en deux lignes. La première compte des cavaliers légèrement équipés mais armés d'arbalète, d'arc ou de lance-feu. La ligne suivante se compose d'une cavalerie plus lourde armée d'épées ou de haches. Enfin au bord des lagunes quelques milliers d'hommes, armés d'arc ou d'arbalète forment un cordon de tirailleurs. A l'exception des derniers mouvements de cavalerie et de messager, l'armée est complètement immobile, totalement silencieuse.

Derrière le centre, sur une petite élévation, se tient un groupe de cavaliers. Les nombreux étendards et bannières indiquent la présence du Grand Connétable des Eléphants. Des messagers viennent et partent sans cesse de ce groupe.

Une grande machinerie composée de tubes, de globes de bronze et de cristal, a été amenée juste devant ce groupe. Plusieurs Eléphants s'activent tout autour d'elle.

De l'autre côté de la Pyramide, approche une flotte d'environ cent vaisseaux. Seule une dizaine sont des vaisseaux de guerre, pour la plupart des croiseurs Granbretons. Les autres bâtiments sont des navires de commerce, chargés de guerriers. Les Aventuriers envoyés par Giorgiano Camparelli pourront reconnaître certains navires mystérieusement disparus. La flotte se forme en une longue ligne, faisant face à la Pyramide. Derrière celle-ci s'abrite une flotte assez étonnante. Les personnages pourront reconnaître un type d'ornithoptères inconnus. Ceux-ci sont construits à l'image de Pélicans gigantesques, deux flotteurs leur permettent de se maintenir à flots.

Alors que les Echappés commencent à s'entasser dans la coque, l'attaque commence. La machine près de la colline émet un rayon verdâtre qui frappe la Pyramide. Le rayon s'intensifie, l'Arche de Vie commence à vibrer, puis lentement, la Pyramide de Fer s'élève dans les airs ! Sa base émerge, provoquant de forts remous ; une véritable cataracte d'eau boueuse se déverse de la grande porte. La Pyramide s'élève environ de vingt mètres et se stabilise (la machine utilisée est un modèle similaire à celle qui a élevé une tour dans les airs, à Londra). Après quelques minutes, la cataracte se réduit à une chute d'eau rougeâtre. Les personnages remarquent aussi un gaz verdâtre qui s'échappe du sas. Il s'agit du gaz toxique, synthétisé par les Eléphants, à l'intérieur de la Pyramide. Emportées par le flux, la plupart des Goules ont été projetées hors de la Pyramide. Les dernières ont succombé au gaz, tout comme leurs esclaves humains, ou ont réussi à sortir de la Pyramide. Dorénavant, la Pyramide est libre de tout occupant. Une fois l'Arche de Vie stabilisée, les Pélicans prennent leur envol et survolent les alentours de la Pyramide, larguant une multitude de bombes, celles-ci explosent sous la surface, provoquant de grandes gerbes d'eau.

Dépassant la flotte rebelle, des milliers de Serpents de Mer se dirigent vers la Pyramide, repoussant les Goules vers le rivage (ces serpents sont les créatures démoniaques conjurées par Tyramm). Poussées par cette menace, les Goules, par milliers, prennent pieds face à l'armée Eléphant. La ligne de tirailleurs se replie lentement, harcelant les Goules qui se rassemblent autour de Wachiosaure. Une fois regroupées, les Goules s'élancent, dans une charge furieuse, vers l'armée granbretonne. Les tirs de l'artillerie les foudroient et arrêtent la charge. Les bataillons Eléphants chargent à leur tour les Goules, alors que la cavalerie se rabat sur leur arrière. En moins de dix minutes, les Goules sont massacrées, la dernière image de cette bataille sera celle de Wachiosaure taillé en pièces par la cavalerie lourde.



Le Départ

Le sort des Aventuriers sera plus favorable. Le dernier Echappé embarqué, Zarlin fera couper les câbles. Le dirigeable s'élèvera alors dans les cieux. Le moteur au rythme hésitant, poussera le vaisseau par à-coup vers l'intérieur des terres. Hacker s'occupe de barrer le dirigeable, Zarlin surveille le moteur, Lübbock veille à ce que les passagers tassés au fond de la coque conservent leur calme, Hängan entouré des combattants demeure à la proue. Libre aux personnages de rester avec les passagers au fond de la coque ou d'aider l'une des équipes. Plusieurs difficultés s'opposent cependant au bon déroulement du voyage. Jeter 1D6

1-2 : Des vents contraires font dévier le dirigeable. Malgré les efforts de Hacker le dirigeable dérive vers la haute mer. Une demi-heure de lutte sera nécessaire pour amener le dirigeable au-dessus de la terre ferme. Ce contretemps permet aux Pélicans de se rapprocher plus tôt du vaisseau. Le combat contre les ornithoptères durera 1D6 rounds de plus.

3-4-5 : Le moteur cale brusquement, laissant le dirigeable à la dérive. Sa réparation demande plusieurs minutes. Ce délai permet aux Pélicans de se rapprocher. Le combat contre les ornithoptères durera 1D4 rounds de plus.

6 : Les cordages ajustés rapidement la nuit précédente cèdent, un ballon s'échappe. Le dirigeable perd rapidement de l'altitude, la panique s'empare du vaisseau, quelques personnes basculent même dans le vide. Zarlin essaie désespérément de monter le régime du moteur, Hacker bande tous ses muscles à la barre et Vasa tente, aidé par ses hommes, de ramener le calme à bord. La solution consiste évidemment à jeter par dessus bord tout ce qui n'est pas indispensable, ainsi allégé, le dirigeable reprend de l'altitude. Etouffé par les bruits du moteur, la voix de Zarlin criant ce conseil, ne sera pas entendue.

Si les personnages ne prennent pas cette initiative, le dirigeable perd constamment de l'altitude, pour s'écraser au sol, à quelques miles seulement de la Pyramide. Les ornithoptères se contentent de suivre de loin la chute de l'aérostat. Le choc ne sera pas mortel, la coque protégeant les passagers. Cependant tous perdent 1D4 points de vie.

Le plus grand péril du voyage demeure les Pélicans. Ceux-ci ont repéré le dirigeable dès son décollage et une escadrille entière se dirige vers lui afin de l'intercepter. A moins d'une chute du dirigeable, les ornithoptères s'élèveront lentement. Ils rejoindront le dirigeable après une ascension de vingt minutes. Ces appareils sont en effet des bombardiers lourdement protégés, donc très lents. Qui plus est, leur plafond maximum est l'altitude

où se déplace le dirigeable. Les pilotes connaîtront de grandes difficultés à diriger correctement leurs machines et la durée du combat sera ainsi réduite. L'ascension et le vol à une telle altitude consomment rapidement les réserves d'énergie de l'ornithoptère. Le combat aérien se limitera à 2D4 rounds+1.

Les Pélicans

Les Pélicans sont de grands ornithoptères, leur taille est légèrement inférieure à celle des Griffons. L'habitacle situé dans le "crâne" de l'oiseau autorise un seul pilote. Tout son armement se concentre dans le bec de l'oiseau, tout aussi volumineux que chez le volatile qui a inspiré ce modèle. Le bec renferme tout d'abord une vaste soute à bombes. Celle-ci peut contenir une seule bombe de cinq cent kilos ou dix bombes de cinquante kilos. Un lance-feu est aussi monté dans la partie supérieure du bec. Le Pélican est un bombardier en piqué ; il approche à mille mètres d'altitude de son objectif, puis pique jusqu'à trois cent mètres où le pilote largue alors ses bombes. La bombe de 500 kilos cause 20D6 de dégâts au point d'impact et 6D6 dans un rayon de vingt mètres. Ce type de bombe est utilisé contre des navires ou des fortifications. Les bombes légères causent 8D6 points de dégâts dans un rayon de 10 mètres autour du point d'impact. Les Eléphants les utilisent contre les troupes adverses. Pour placer correctement ses bombes, le pilote doit piquer sans faire le moindre écart (ce qui lui interdit toute manoeuvre d'esquive). Puis il doit enfin réussir un jet sous son pilotage di-

Pelican

Equipage : un Pilote
Armement : un lance feu et une soute à bombe.
Points de Vie : 20
Armure : 10
Autonomie de vol : 700 km

Modificateurs dans la Réussite des Actions

Attaque	-
Fuite/Poursuite	-
Position Avant	-10
Altitude	-10
Esquive	-

visé par deux afin de placer correctement les bombes, (l'appareil de visée est assez sommaire). Libéré de ses bombes, l'ornithoptère reprend rapidement de l'altitude. Les Pélicans ont été mis au point par les scientifiques Eléphants ; il en existe environ deux cents.
Errata : Les modificateurs du Vautour page 51 sont en partie erronés. Voici les valeurs exactes :

Vautour

Attaque	-10
Fuite/Poursuite	+10
Position Avant	+20
Altitude	+20
Esquive	+10

Les douze Pélicans adopteront la même tactique. Les pilotes ayant déjà combattu contre des dirigeables espanyens, ils éviteront de viser les ballons. L'explosion de ceux-ci provoque souvent la perte de l'ornithoptère. Aussi se contenteront-ils de tirer sur les passagers. La moitié des ornithoptères attaque chaque round de combat. En effet, l'altitude handicape terriblement ces bombardiers. Si les personnages participent au combat, il y a 15% de chance par round qu'ils soient blessés. Sinon ils ont seulement 5% d'être touchés. Hacker se débrouille assez mal au gouvernail. Tout personnage maîtrisant la compétence Piloter un Ornithoptère peut assister le vieux capitaine. Le dirigeable virera alors de bord continuellement, gênant ainsi les manoeuvres des pilotes Granbretons. Pour chaque round où l'Aventurier réussit son jet, le nombre d'ornithoptères attaquant est réduit d'1D4. Lors du second round de combat un Pélican s'écrase sur les ballons du dirigeable. Celui-ci perd de l'altitude immédiatement. A moins qu'un personnage se décide à grimper aux cordages pour remplacer le pilote mort et décoller avec le Pélican, le dirigeable perd 400 mètres d'altitude, avant que l'ornithoptère tombe de l'aérostat. Le téméraire qui choisirait de décoller avec l'ornithoptère doit d'abord réussir un jet de Grimper, ensuite décoller puis lutter normalement contre les autres Pélicans. Les mauvaises conditions d'altitude affectant tous les autres ornithoptères, chacun reçoit une pénalité d'une action par tour. Dans le cas où nul ne s'empare de l'ornithoptère, le combat se prolonge de deux tours. Pour chaque tour de combat, jeter 1D100 ; de 01 à 10 les Echappés abattent deux Pélicans ; de 11 à 30 un seul et aucun au-delà. Si un personnage s'est emparé du Pélican abattu, il devra surveiller sa jauge avec attention. Tout comme les autres appareils, le sien consomme son énergie à grande vitesse.

L'Atterrissage et la Rencontre avec les Rebelles

A moins que le dirigeable ne s'écrase au sol, il se posera suffisamment loin des Eléphants pour que ses passagers s'éloignent paisiblement. Dans le cas contraire, un escadron d'Eléphants se dirige vers le lieu de la catastrophe, cette troupe sera la seule envoyée contre les Echappés. La centaine de cavaliers arrivera sur les lieux dix minutes après la catastrophe. Leur arrivée subite provoquera la panique chez les Echappés. Seuls Vasa, ses hommes et quelques Echappés feront face. Zarlin, quant à lui, accompagnera les Aventuriers. Les Granbretons se diviseront en deux groupes de force égale. Le premier attaquera Vasa et les siens, les autres poursuivant les fuyards à travers les sous-bois. Le combat se prolongera 2D4 rounds avant l'intervention des Rebelles. Les Granbretons envoyés contre les Echappés sont des cavaliers légers. Ils caracoleront durant le premier round autour de Vasa, déchargeant leur arbalète avant de charger. L'attaque des Rebelles de l'IRA les prendra complètement par surprise et l'utilisation des armes soniques provoquera leur déroute immédiate.

Cavalier Léger Eléphant
Guerrier Granbreton

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	15	14	13	15	8

Points de Vie : 19
Blessure majeure : 10
Armure : cotte de maille (1D6)

Armes	**Attaque**	**Parade**	**Dégâts**
Arbalète	50%	-	3D6+1D4
Hache de bataille	60%	50%	1D8+2+1D6
Bouclier	41%	49%	1D4+1D6

Compétence Equitation 70%

L'IRA

Les Rebelles qui arrivent au secours des Echappés appartiennent à l'IRA. Cette organisation regroupe des Eiriens provenant des tribus libres mais aussi des rescapés des tribus soumises par l'occupant Granbreton. Toutes ces femmes et ces hommes partagent le même idéal: libérer la terre natale de l'envahisseur. Ils se sont dénommés, l'IRA, en souvenir des héros légendaires qui, bien avant le Tragique Millénaire, repoussèrent les Granbretons. Aujourd'hui, les Rebelles signent toutes leurs actions de ce sigle.

L'Ira

La lutte que se livrent Granbretons et Rebelles est cruelle, sans pitié. Les Granbretons capturés sont attachés en bord de mer aux poteaux de justice et laissés en pâture aux Goules. Quant aux Eiriens capturés, ils sont livrés aux jeunes recrues. Par sa lutte incessante et ses exploits, l'IRA inspire le respect et l'admiration parmi les Eiriens. Nul, par crainte ou par estime, n'ose les trahir, tout au contraire la population entière les soutient. De nombreuses légendes courent à leur sujet. On les dépeint couramment comme des surhommes, triomphants à un contre dix de leurs adversaires, s'évanouissant dans l'ombre, apparaissant de nulle part... (les personnages ont pu obtenir ces renseignements de la bouche des esclaves ou des Echappés de la Pyramide de Fer.)

L'IRA compte plusieurs milliers de membres. Cependant leur action ne regroupe jamais plus de 40 ou 60 personnes. La stratégie en vigueur consiste en harcèlements, en coups de mains rapides et non en bataille rangée où l'armée granbretonne pourrait donner toute sa puissance. Les Rebelles attaquent ainsi les avant-postes. Les patrouilles disparaissent, les ornithoptères explosent mystérieusement au sol la nuit, les routes, les chemins sont piégés...

La garnison granbretonne connaît une rude existence, ce qui n'est pas pour déplaire au gouverneur Johan Vixell, responsable devant l'empereur de la formation des recrues. Ce premier refuse d'entreprendre toute action d'envergure contre les Rebelles. Seule une grande campagne pourrait les détruire, ce qui n'est pas le but du Grand Connétable Vixell. Celui-ci tient trop à cette armée de l'ombre qui assure l'entraînement des recrues, lui autorisant une vie paisible, loin de tout danger. Les seules opérations "de taille" sont menées par de petites forces, des meutes, au plus un bataillon. Celles-ci partent au-delà du mur pour quelques semaines, s'attaquant aux villages, recherchant le contact avec l'IRA.

L'IRA souffre d'une organisation assez lâche, pour ne pas dire inexistante. Plusieurs prétendants au trône d'Eire se disputent sa direction, et bien peu sont ceux qui obéissent à leurs ordres. La plupart des bandes ont leur propre chef et agissent pour leur propre compte. Seules des occasions exceptionnelles, comme un raid granbreton d'importance, provoquent le rassemblement de plusieurs bandes. Autrement chaque bande protège son territoire ou organise des coups de mains contre l'occupant.

Aucune bande ne ressemble à une autre, chacune d'elle à sa propre identité qui dépend grandement de la personnalité de son chef. Certains Rebelles sont devenus des brigands, rançonnant paysans et voyageurs. D'autres sont de véritables héros, défenseurs de la veuve et de l'orphelin, rôle grandement facilité par la présence granbretonne. Le groupe rencontré par les personnages appartient à cette dernière catégorie. Son chef, Dann Walt est le fils d'un des prétendants au trône d'Eire. De caractère emporté, Walt a préféré la lutte armée aux négociations sans fin qui occupent les prétendants. En quelques années, Dann est devenu la bête noire du Grand Connétable Vixell. Ses exactions ne se comptent plus. La capture d'une douzaine de Crapaciers constitue son dernier exploit.

Dann Walt

Dann et sa bande ont déjà rencontré Zarlin lors de ses voyages de découverte. Les deux hommes se sont liés et l'Espanyien a même partagé leur errance pendant quelques mois. Dann Walt conserve depuis une vive admiration pour Zarlin et écoute ses conseils d'une oreille plus qu'attentive. Dann sera prêt à mettre à disposition de Zarlin et de ses compagnons, les personnages, quelques uns des Crapaciers.

Les Rebelles ont prévu plusieurs actions contre les Eléphants. C'est d'ailleurs la raison de leur présence lors de l'assaut de la Pyramide de Fer. Dans un premier temps, Dann Walt compte espionner de plus près le grand camp des Eléphants. Ensuite, le prince Rebelle envisage la destruction de la Route Tonnerre. Il s'agit d'une ancienne voie ferrée suspendue, réaménagée par les Eléphants. Ceux-ci l'utilisent afin de transporter toutes leurs possessions dans la Pyramide de Fer. Dann proposera à Zarlin et à ses compagnons de l'accompagner dans ces deux raids.

Dann et les siens sont plus qu'inquiétés par les manifestations du Chaos, l'apparition des arbres noirs, les tempêtes, les séismes. Dann dispose d'une information capitale sur ce sujet.

Lui et les siens ont surpris des émissaires du sorcier commençant une cérémonie de création d'un arbre mort. Les Rebelles les ont attaqués et ont capturé l'un d'eux, le seul survivant de ce groupe. Celui-ci, un Granbreton, plus précisément un Eléphant, leur a avoué certains éléments.

- Les Eléphants triompheront bientôt de Huon et rebâtiront un nouvel empire. Leur Grand Connétable et héritier au trône possède une arme secrète capable de foudroyer des armées entières (il s'agit bien sûr de l'Oeil d'Arkyn).

- Les Arbres Noirs et toutes les catastrophes actuelles sont provoqués par une nouvelle science, découverte sur un autre monde, par le Grand Connétable. Seuls, lui et un serviteur, provenant de ce monde, maîtrisent cette science. Il s'agit bien sûr de Tyramm. Pour les Eléphants, la sorcellerie mise en oeuvre passe pour une découverte de leur connétable.

- Le Grand Connétable compte s'emparer bientôt de la Pyramide de Fer et l'utiliser comme citadelle pour son ordre. C'est ce renseignement qui a amené les Rebelles à proximité de l'Arche de Vie le jour de l'attaque.

Suite à ces renseignements, les Rebelles assimilent eux aussi les manifestations du Chaos à une nouvelle science. De toute façon, toute manifestation sortant du commun est perçue par ces ignorants comme de la sorcellerie ou de la science. Ces deux mots se confondent d'ailleurs pour les habitants de l'Eire.

Les Crapaciers

Dann Walt dispose de plusieurs Crapaciers. Ces engins à l'image de gigantesques crapauds sont des véhicules de combat pour deux personnes. Le premier pilote, tandis que le second s'occupe de la tourelle ouverte où sont montés deux (voire un seul) lance-feu.

Les serpents ont construit ces appareils pour des opérations de reconnaissance lointaine (l'autonomie des Crapaciers dépasse 1000 kms) mais c'est aussi une arme spéciale contre la cavalerie. Les Crapaciers possèdent un émetteur à ultra-sons qui effraie les chevaux. Tout cheval à moins de cent mètres d'un Crapacier doit réussir un jet sous 6 x POU, sinon il devient parfaitement incontrôlable par son cavalier. C'est l'utilisation de ces hurleurs, inaudibles pour l'oreille humaine, qui a provoqué la déroute de l'escadron granbreton. Ces 14 appareils sont les seuls produits par l'empire granbreton. Leur prix élevé et leur usure trop rapide ont dissuadé les Serpents de les construire en série.

Le pilotage d'un Crapacier ne présente guère de difficulté, ses concepteurs ont prévu un système de contrôle demandant très peu au pilote. Malheureusement, les prouesses de ce véhicule sont limitées. Il n'existe que deux vitesses de déplacement. La première correspond au trot d'un cheval, la seconde à un galop très rapide. L'appareil est parfaitement manoeuvrable en "première", le pilote peut facilement éviter un obstacle ou s'arrêter net. Les vérins qui amortissent les chocs sont assez puissants pour l'arrêter net à cette vitesse. Par contre, en seconde, le Crapacier devient dangereux, le choc à chaque réception au sol secoue violemment les passagers, en dépit des sièges conçus pour amortir de telles secousses. Il devient, à cette vitesse, très difficile d'éviter un obstacle, et une mauvaise réception (par exemple sur un rocher, un tronc d'arbre...) provoque le renversement du Crapacier. Une telle chute cause généralement la destruction du véhicule (3D10 points de dégâts) et chaque passager endure 1D10 points de dégâts, non absorbables par l'armure.

Les sauts en première sont de quinze mètres pour une élévation de trois mètres. En seconde, ils sont de trente mètres pour quatre de haut. Le Crapacier possède un blindage, mais celui-ci ne protège pas les deux passagers.

Crapacier
Equipage : un pilote et un tireur

Armement : un ou deux lance-feu jumelé et un hurleur infra-son.

Point de vie : 30

Armure : 9

Autonomie : 1100 kms.

Notes : des lance-feu jumelés apportent un bonus de 10% au tir.

Pour diriger un Crapacier, les personnages devront réussir un jet sous DEX x 3. Vous pouvez instaurer cette valeur comme une nouvelle compétence, les personnages sont ainsi susceptibles de s'améliorer. Un échec en vitesse inférieure provoque uniquement l'arrêt du véhicule, en vitesse supérieure, l'appareil se renverse, à moins de réussir un jet sous DEX x 1.

Dann Walt

Dann Walt
Eirien, noble, âge 29 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	14	13	16	18	14	16

Points de vie : 15
Blessure Majeure : 8
Armure : cotte de maille (1D6)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Hache de bataille	78%	76%	1D8+2+1D6
Ecu	-	79%	-
Lance-Feu	49%	-	5D6
Arme spéciale	60%	-	(voir ci-dessous)

Compétences : Grimper 37%, Eviter 59%, Equitation 81%, Nager 40%, Eloquence 82%, Persuader 65%, Connaissance du monde ancien 23%, Pister 51%, Embuscade 78%, Dissimuler 74%, Se Cacher 80%, Piloter un Crapacier 56%.

Dann Walt apparaît comme un homme dans la force de l'âge, le teint hâlé, la voix forte, aux gestes n'admettant pas l'opposition. Dann est vêtu, comme ses hommes, de cuir fauve, de toile solide. Rien n'indique dans sa tenue ses origines princières. Sa hache constitue son seul ornement, celle-ci est un trophée pris sur le cadavre du fils du gouverneur Granbreton. Cette hache est richement décorée, des diamants sont incrustés dans le manche d'ébène, et des ciselures dorées ornent la lame.

La personnalité tenace de Dann s'organise autour de son combat contre l'occupant. Il semblera même obsédé, au premier abord, par cette idée fixe. Par contre, son caractère passionné l'amènera certainement à s'intéresser de très près à toute personne féminine. Dans ce rôle, il se montrera tout aussi obsédé, assiègeant sans cesse l'élue de son coeur.

Dann s'enorgueillit d'un humour qu'il juge irrésistible, du moins pour ses hommes, amateurs de plaisanteries plutôt lourdes. Cependant Dann possède des qualités qui lui ont valu sa position énergique; juste, respectueux envers la vie (si elle n'est pas granbretonne) mais surtout un sens inné de la guérilla.

Enide Walt

Enide Walt
Eirien, Noble, âge 25 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	16	13	16	15	14	17

Points de vie : 17
Blessure Majeure : 9
Armure : cotte de maille (1D6)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	53%	52%	1D10+1D6
Ecu	-	43%	-
Arc long	41%	-	1D10+2+1D4
Arme spéciale	40%	-	(voir ci-dessous)

Compétences : Premiers soins 70%, Chanter 51%, Pister 38%, Eviter 35%, Equitation 56%, Nager 52%, Se cacher 60%, Grimper 30%.

Enide est la soeur de Walt : celle-ci a abandonné la cour de son père pour fuir un mariage d'alliance qu'elle ne désirait pas. Son père l'a depuis maudite mille fois et somme Dann de la lui ramener. Celui-ci refuse d'utiliser la force contre sa soeur mais il n'est pas de jours où il ne la menace ou ne lui ordonne d'obéir à leur père. Ces propos n'ont pour résultat que de la faire rire. Enide et Dann éprouvent l'un pour l'autre une grande affection mais aucun des deux ne l'avouera. Pour un étranger, leur relation semblera même orageuse. Ce sentiment est le seul point faible de Dann. Celui-ci sera prêt à tous les sacrifices pour sauver sa soeur.

Enide a dû accomplir mille prouesses pour se faire accepter et respecter dans ce groupe d'hommes endurcis. Ceux-ci l'admirent et la considèrent comme leur "protégée". Enide continue cependant à se dépasser, à prendre des risques de plus en plus grands dans les combats. Enide attend de son frère que celui-ci la reconnaisse, mais il continue de la traiter comme "une petite fille", ce qui l'exaspère particulièrement.

Au premier abord, Enide semblera violente, colérique, dominatrice. Il s'agit en fait du masque qu'elle s'est construit. Tout Aventurier la convoitant devra lui-même accomplir mille prouesses et se montrer surtout supérieur à son frère, qui est son idole secrète.

Enide porte les mêmes vêtements de cuir et de toile que les compagnons de son frère. Seule sa longue chevelure rousse l'identifie comme une femme.



Brian Oclann

Brian Oclann						
Eirien, Chasseur Noble, âge 49 ans						
FOR	**CON**	**TAI**	**INT**	**POU**	**DEX**	**CHA**
17	14	12	13	14	18	10

Points de vie : 14

Blessure Majeure : 7

Armure : cuir (1D6-1)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Arc long	97%	-	1D10+2+1D4
Epée à 2 mains	89%	81%	2D8+1D6
Arme spéciale	62%	-	(voir ci-dessous)

Compétences : Premiers soins 51%, Pister 93%, Grimper 63%, Equitation 51%, Embuscade 63%, Se Cacher 46%, Faire un piège 68%, Piloter un Crapacier 56%.

Brian est un vieux compagnon de Dann. Ce Chasseur a été son garde du corps pendant son enfance ; lorsque Dann a quitté la demeure paternelle, Brian l'a suivi naturellement. Brian est certainement l'homme du groupe qui voue la haine la plus tenace aux Granbretons. Ceux-ci ont passé par les armes toutes les personnes de son clan. Depuis lors, le Chasseur a commencé une terrible vendetta. Sa plus grande réussite a été de convaincre le puissant clan des Walt de rejoindre ouvertement la rébellion mais aussi d'avoir transmis sa haine à l'héritier de ce clan.

Brian porte sur son visage tourmenté le désespoir de sa jeunesse et demeure souvent silencieux, se tenant à l'écart. Le vieux chasseur ne se liera pas avec les personnages, se méfiant de tous les étrangers qu'il identifie volontiers aux Granbretons.

Poneys d'Eire

Caractéristiques	
FOR	3D6+12
CON	2D6+12
TAI	3D6+12
INT	1D6
POU	1D6
DEX	2D6+3

Points de Vie moyens : 29

Compétences : Sentir 20%+1D10, Nager 40%+1D10

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	5%	-	1D8
Sabot	5%	-	1D6+2D6
Ruade	5%	-	2D6+2D6

Les Poneys d'Eire ont une taille légèrement inférieure à celle du cheval. Ils sont par contre plus massifs, plus robustes et un long pelage laineux, roux, couvre leurs flancs. Ils sont sujets aux limitations pour le combat concernant les chevaux.

Dans le cadre des scénarios en Eire, les personnages pourront se procurer assez facilement des Poneys. Leur prix est de 200A.

L'Armurerie de l'IRA

Leur repère secret abrite des armes technologiques capturées. Ils sont plutôt fiers de leur armurerie : 15 pistolets feu, 6 lances feu tordues, deux douzaines de grenades à fragmentation datant de bien des années avant le Tragique Millénaire ; trois pistolets soniques brisés et un pistolet à aiguilles bosselé. Libre à vous d'équiper les rebelles.

Les Lances Feu Tordues

Chacune d'entre elles possèdent 1d10 charges. Après de nombreux rafistolages, les forgerons ont fini par les rendre opérationnelles, avec des risques. Si un 99-00 est obtenu lors du tir, la lance explose faisant 4d6 points de dommages à quiconque se trouve à moins de 10 mètres.

Grenades à Fragmentation

Ce sont des sphères noires de la taille du poing, avec un anneau de traction. Les grenades sont extrêmement anciennes et partiellement corrodées. Ainsi, tirer l'anneau nécessite un jet sous la FOR x 5. Après avoir tiré l'anneau, l'utilisateur a 5 secondes avant l'explosion, si la grenade fonctionne normalement. Un jet réussi de Lancer est nécessaire pour envoyer la grenade à l'endroit désiré.

A chaque utilisation lancez 1d100 et consultez la table suivante :

Grenades à Fragmentation

1d100	Résultat
01-15	Explose et cause 5d6 de dommages dans un rayon de 5 mètres
16-20	Explose et cause 2d6 de dommages dans un rayon de 5 mètres
21-80	Raté, aucun effet
81-98	Explosion retardée ; 5d6 de dommages dans un délai de 1d10 rounds
99-00	Explose à l'instant où l'anneau est enlevé. La grenade cause 5d6 de dommages à l'utilisateur et à tout personne à moins de 5 mètres

Pistolet à Aiguilles

Le pistolet à aiguilles utilise du dioxyde de carbone comprimé pour tirer silencieusement des aiguilles explosives. Celui récupéré par les résistants est presque à cours de CO2, et ne peuvent plus que tirer 16 fois. Cependant, ils possèdent plusieurs douzaines d'aiguilles. Etrangement en bon état en comparaison avec les autres armes, le pistolet à aiguilles fait 1d10 points de dommages à chaque tir. Les chances de base pour le pistolet sont de 10% plus le bonus d'attaque.

Pistolets Soniques

Ces pistolets gris-vert, d'une grande taille, sont des objets expérimentaux de l'Empire Ténébreux. Ils sont profilés et possèdent un miroir parabolique à la place du canon. Lorsqu'ils fonctionnent normalement, la victime doit faire un jet sous son POU x 5. Si elle le manque, elle est plongée dans le coma par les ultrasons et perd 1d6 points de vie par round alors que le pistolet est pointé sur elle (les armures n'offrent aucune protection). Elle peut tenter un autre jet sous son POU à chaque round, mais le multiplicateur du POU décroît d'un à chaque fois. Ainsi, au second round, le jet est sous POU x 4, puis POU x 3, et bien sûr jusqu'à un minimum de POU x 1. Les chances de base du pistolet sont de 10% plus le bonus d'attaque.

Consultez la table suivante, lors de l'utilisation d'un pistolet sonique :

Pistolets Soniques

1d10	Résultat
01-06	Fonctionne normalement
07-08	Pas d'effet
09-10	Retour de feu, étourdissant l'utilisateur et lui causant 1d6 de dommages.

Pistolets Feu

Ces objets fonctionnent selon le même principe que les lances feu, mais ne possèdent que la moitié de leur portée (50 mètres). Ce modèle fut mis au rebut pour une bonne raison : Lorsque l'on fait feu avec l'un d'entre eux, 1D6 doit être lancé. Si le résultat est 4-6, le pistolet ne tire pas. Si l'utilisateur fait un 00 en tirant avec le pistolet, celui-ci explose, lui causant 2d6 points de dommages. Chaque pistolet de cette sorte a 1d20 charges ; ils peuvent être rechargés comme des lances feu ordinaires. Les chances de base pour le pistolet sont 10% plus le bonus d'attaque.

L'Aventure en Eire

Désormais l'Aventure ne connaît plus un déroulement prévisible. Plusieurs évènements divers, attendent la curiosité des personnages. Seuls le premier et le dernier ne sont pas interchangeables. Il s'agit dans un premier temps de se rendre au village où est installé le laboratoire de Zarlin qui pourra ainsi sauver les Aventuriers. Les errances des personnages en Eire se concluent par une visite chez Mygan, le créateur des anneaux d'Elvereza Tozer.

La campagne en Eire est structurée en cinq modules indépendants, chacun d'eux couvre une Aventure en un lieu. Vous pouvez fixer un déroulement précis, guidant les Aventuriers ou leur laisser l'initiative. Zarlin et Dann Walt peuvent jouer le rôle de guides. Les personnages se déplaceront avec les Crapaciers à la demande de Zarlin, Dann Walt leur en confiera plusieurs exemplaires. Ils pourront voyager avec les Résistants ou les quitter à tout moment. Voici une brève présentation des six modules :

- Le Village : les personnages, accompagnés de Zarlin, retournent au village où l'Espanyien a installé son laboratoire. Là, ils devront faire face aux émissaires de Tyramm qui tentent de prendre le contrôle du village et de sa population.

- Apparition d'un Arbre Noir : les personnages découvrent un endroit où doit apparaître prochainement un arbre mort. Les Aventuriers rencontreront donc les envoyés de Tyramm et pourront assister à la naissance d'un de ces arbres. Ce chapitre contient aussi la description d'un arbre existant et de ses pouvoirs.

- Les Eléphants : les personnages se rendent dans la forteresse de l'ordre Rebelle. Ils pourront ainsi les espionner et découvrir quelques renseignements sur leur connétable et le secret de sa puissance. Une seconde partie consiste dans l'attaque d'un train blindé des Eléphants, avec l'aide de Walt.

- Le Temple de Tyramm : les personnages peuvent se rendre en ce lieu afin d'espionner les fidèles du nouveau dieu et découvrir ses secrets et son identité.

- Mygan : ce module décrit le voyage à travers le Yel, puis le séjour chez Mygan et le départ vers une autre époque.

Cet ensemble d'aventures est à prendre comme une enquête où les Aventuriers découvrent des éléments de réponses aux énigmes qu'ils ont rencontrées jusqu'alors.

Les Arbres Démons

Les Arbres de Tyramm représentent un lieu incontournable pour les Aventuriers. Ces Arbres sont l'une des clefs du problème et d'autre part de nombreuses occasions les amènent à découvrir ces Arbres.

- Si les Aventuriers ont ramené Zarlin à Wachiosaure, celui-ci les envoie observer ces Arbres.
- Les personnages peuvent les découvrir à Great Rok, en parcourant les Red Hills, guidés par les dires de Connor.
- Les Aventuriers, attirés par le mystère entourant ces Arbres, peuvent rechercher d'eux-mêmes l'un de ceux-ci.

Description et Rôle

Les Arbres de Tyramm, qu'ils soient sur les Jeunes Royaumes ou en Eire, ne présentent aucune différence. Ces Arbres, hauts de trente mètres, ne ressemblent à aucune espèce naturelle de l'un des deux plans d'existence. L'élément le plus marquant est l'absence permanente de feuilles, quelle que soit la saison. Leurs troncs sont d'un noir profond. Les racines, le tronc et les branches semblent constitués par un assemblage de fuseaux qui seraient emmêlés, enlacés. Tout ceci aboutit à une forme générale tordue, torturée, les branches finissant telles des mains crochues. Les racines couvrent plusieurs mètres sur la terre avant de s'y enfoncer. Aucun oiseau ne se pose sur les branches, aucun animal ne s'abrite sous la ramure. Certains Arbres possèdent des "fruits". Il ne s'agit pas de graines devant donner, après germination, un nouvel Arbre, mais de l'apparition d'un Démon nouveau. Le fruit, une coque none, lisse, prend en moins de deux semaines, un diamètre de 20 cm, puis chute de l'Arbre. Après quelques jours, la coque se fendille, laissant apparaître un serpent ailé, la forme originale des Démons de Tyramm. Un Arbre porte en moyenne quatre à six fruits. Les Démons, une fois éclos, quittent leur lieu de naissance pour rejoindre les Temples. (Voir leurs caractéristiques au chapitre Hysand)

Le rôle des Arbres est d'ouvrir un passage au Chaos dans l'Europe du Tragique Millénaire. Tyramm, en occupant la caverne des songes, dans la frange de Chaos entourant les Jeunes Royaumes, a fait pousser toute une forêt autour de cette grotte. Chaque Arbre de cette forêt a donné une seule et unique graine qui, plantée dans un autre univers, donne naissance immédiatement à un autre Arbre, exacte réplique de son parent. Chaque couple, le parent et le descendant, est lié par une relation magique. Un lien indestructible qui, telle une porte ouverte, permet au Chaos de se déverser en Eire. Une multitude d'Arbres sont nécessaires, chacun affectant seulement la région environnante sur vingt ou trente mètres.

La réputation de ces Arbres auprès des habitants de l'Eire n'est plus à faire. Tous les craignent, même ceux convertis à Tyramm. Pour les fidèles ces Arbres sont les symboles de sa toute puissance et ils les évitent avec soin. Pour les autres, il s'agit de monstruosités malheureusement indestructibles. Ces Arbres nourrissent maintenant de nombreuses légendes, toutes aussi horribles les unes que les autres.

Les Arbres de Tyramm

TAI	60	POU	20
Points de Vie : infini			

Ces Arbres causent de multiples perturbations dans leur environnement proche. La modification de la trame du Multivers ne se fait pas sans troubles. La terre, dans un rayon de 100 mètres autour de chaque Arbre, est réduite en scories noirâtres sur plus d'un mètre de profondeur. Aucune plante n'a survécu à cette altération. Ces cendres demeurent très chaudes en permanence, au moins 80-90°C, la pluie de la nuit ne les refroidit nullement. Les fruits tombés au sol s'enfoncent complètement dans ce sol sableux. A sa naissance, un Démon semble littéralement sortir du sol. A moins de posséder de solides bottes renforcées d'épaisses semelles, la marche sur ces cendres risque de devenir un véritable calvaire.

Fréquemment, des vents violents se lèvent subitement autour de ces Arbres, soulevant une nuée de poussières brûlantes. Ces vents s'épuisent rapidement et disparaissent aussi brusquement qu'ils sont apparus. Toute personne prise dans un tel tourbillon perd 1D6-2 points de vie (par étouffement) par round.

Des bruits bizarres se font aussi parfois entendre : bruits métalliques lointains, cris aigus, soufflements étouffés... Ceux-ci sont exactement identiques aux bruits entendus lors de la tempête. Ces sons accompagnent toujours les phénomènes causés par les manipulations de Tyramm en Eire.

Les pouvoirs des Arbres morts ne se limitent pas à l'introduction du Chaos en Eire. Toute personne qui s'en approche trop près (100 mètres) risque d'être possédée, fascinée par l'Arbre. En terme de jeu, l'imprudent doit tester son POU x 4 contre lui. En cas d'échec, il ressent un besoin impérieux, irrésistible de s'approcher encore plus de l'Arbre. Ensuite il doit tester son POU x 3, puis x 2, puis x 1. Si tous ces jets échouent, la personne se voit de plus en plus dominée par l'Arbre et s'en approche encore pour demeurer à quelques mètres seulement du tronc. Si nul ne vient le retirer de cette position, la personne reste immobile, le regard fixé sur l'Arbre, jusqu'à ce que mort s'en suive. Il devient alors insensible à toute douleur, ne ressentant plus la brûlure des cendres. A cause de ces cendres, la mort survient assez vite, en moins de 2 ou 3 jours. C'est pourquoi beaucoup d'Arbres ont à leur pied, une couronne d'ossements noircis, où se mêlent hommes et animaux. Une personne qui réussit son jet de POU ressent cette fascination mais conserve assez de maîtrise sur elle-même pour reculer. Si la personne désire rester dans l'aire d'influence, elle devra tester à nouveau son POU une minute plus tard.

Le second pouvoir de ces Arbres permet à Tyramm de gagner une fidélité sans faille chez ces adorateurs. Ces Démons connaissent un rituel qui, exécuté autour d'un de ces Arbres, permet de prendre l'ascendant sur toutes les personnes participant à ce rituel. Celles-ci perdent toute indépendance, toute liberté de pensée, pour devenir de simples exécutants dont le seul but est de satisfaire les volontés de leur maître.

La résistance des Arbres aux divers modes d'attaque (arme blanche, projectile, armes à énergie, sorcellerie...) est infinie. Un coup d'épée donné contre le tronc ne fera qu'ébrécher la lame. L'unique moyen de les détruire est de tuer les Arbres existant dans les Jeunes Royaumes.

Ces Arbres auront un effet particulier sur les personnages, car chacun d'eux renferme une fraction de Tyramm. Tout d'abord, dès que l'un des Aventuriers s'aventurera à moins de cent mètres d'un Arbre, Tyramm connaîtra aussitôt l'existence de ses enfants et leur localisation. Le sorcier, de par le sortilège ayant donné naissance aux Arbres, possède un lien empathique avec chacun d'eux. Ils sont pour lui autant d'yeux, d'oreilles. Il reconnaîtra immédiatement les personnages comme les détenteurs de la puissance qui lui fait défaut. Tyramm enverra alors plusieurs Démons à leur poursuite.



Tout Aventurier qui rate ses jets de POU contre l'Arbre, subit un autre effet, en plus de la fascination.

Par jet de POU échoué, l'esprit de Tyramm gagne un point d'INT et un point de POU. L'Aventurier ressentira ce changement comme une véritable torture mentale, où l'angoisse, la terreur alternent avec des visions d'horreur. Une araignée noire dévore son cerveau de l'intérieur, pour devenir obèse jusqu'à faire éclater son crâne, l'ombre du personnage devient gigantesque, prend une vie propre et attrape le personnage pour le "gober"... Tout ceci fera hurler l'Aventurier, victime de ces visions.

Si l'un d'eux rate son jet à POU x 1 et que nul ne vient le sortir du champ de pouvoir de l'Arbre, il ne s'arrêtera pas à proximité du tronc mais avancera jusqu'au contact de l'Arbre. A ce moment, les fuseaux s'écarteront et le personnage pénètrera dans une niche qui se refermera derrière lui. Ses compagnons ne pourront, en aucune façon, l'extraire de sa gangue. Ils devront attendre l'arrivée des envoyés de Tyramm pour lesquels l'Arbre relâchera sa proie. A vous de définir le moment de leur arrivée : immédiatement, quelques heures, quelques jours...

Une fois à l'intérieur de l'Arbre, l'horreur qui assaillait le personnage disparaîtra lentement. Le captif ne ressent plus la moindre sensation, seule une respiration pénible lui rappelle qu'il possède encore un corps.

Tyramm sondera l'esprit du ou des captifs durant le temps de leur emprisonnement. Ceux-ci auront l'impression d'être dans un lieu sombre, souterrain, paralysés par une force inconnue et contemplés par un géant aux formes floues, assis sur un trône de ténèbres.

L'Apparition d'un Arbre des Enfers

Les personnages peuvent assister à la naissance d'un Arbre des Enfers. Les phénomènes bruitaux qui entourent leur apparition peuvent attirer les Aventuriers sur le lieu de la cérémonie. Les Rebelles ont pu aussi rassembler des points sur des individus que l'on retrouve toujours à l'apparition des Arbres.

Les Arbres des Enfers sont plantés par de simples hommes. Les Démons sont trop affaiblis en dehors des zones où le Chaos s'implante pour agir efficacement. Ces hommes sont des habitants de l'Eire, des initiés. En cas d'interactions avec les Aventuriers, voici deux de ces "Planteurs".

Blakwood

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	13	14	15	15	12

Points de Vie : 17
Blessure Majeure : 9
Nationalité : Eire
Armure cuir : D6-1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Dagues	78%	75%	1D4+2+1D6
Rapière	52%	48%	1D6+1+1D6
Pistolet Paralysant	39%	-	-

Portée : 20m
Puissance : 3D6
Change : 17
Efficacité : voir p.16 livret de Science
Inconvénient : trop bruyant, ronronnement continuel, 3 rounds d'attente avant son utilisation

Compétences : Dissimuler 82%, Ecouter 81%, Voir 46%, Chercher 65%, Déplacement silencieux 83%.

Blackwood est un simple fils de paysans. Un raid granbreton a détruit la ferme de ses parents et l'a jeté sur les routes encore enfant. Rapidement Blackwood a appris à se débrouiller seul, en chapardant. Au fil des ans, l'enfant est devenu un voleur expérimenté, délaissant les chapons et les fruits de paysans, pour les bourses et les coffres des nobles. Sa longue solitude a pris fin lorsqu'il a acheté Mronck à un marchand d'esclaves scandin. Bien qu'il le rudoie, lui reprochant sans cesse sa bêtise, son ignorance, Blackwood éprouve pour lui une vive amitié. Tous deux depuis des années parcourent l'Eire, pillant les villages et les voyageurs. Leur indépendance a pris fin avec Tyramm. S'étant mêlé à un groupe de personnes allant subir l'initiation, afin de les défaire de leurs richesses, ils ont été victimes du rituel. Depuis lors ils servent les envoyés de Tyramm. Leurs compétences naturelles les ont fait choisir pour le rôle de "Planteur".

Mronck

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	23	8	12	11	07

Points de vie : 24
Blessure Majeure : 12
Armure : cotte de maille 1D6
Mutant (grande taille, une autre paire de bras)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Bouclier 1	-	48%	-
Bouclier 2	-	39%	-
Hache de bataille 1	50%	41%	1D8+2+1D6
Hache de bataille 2	43%	47%	1D8+2+1D6

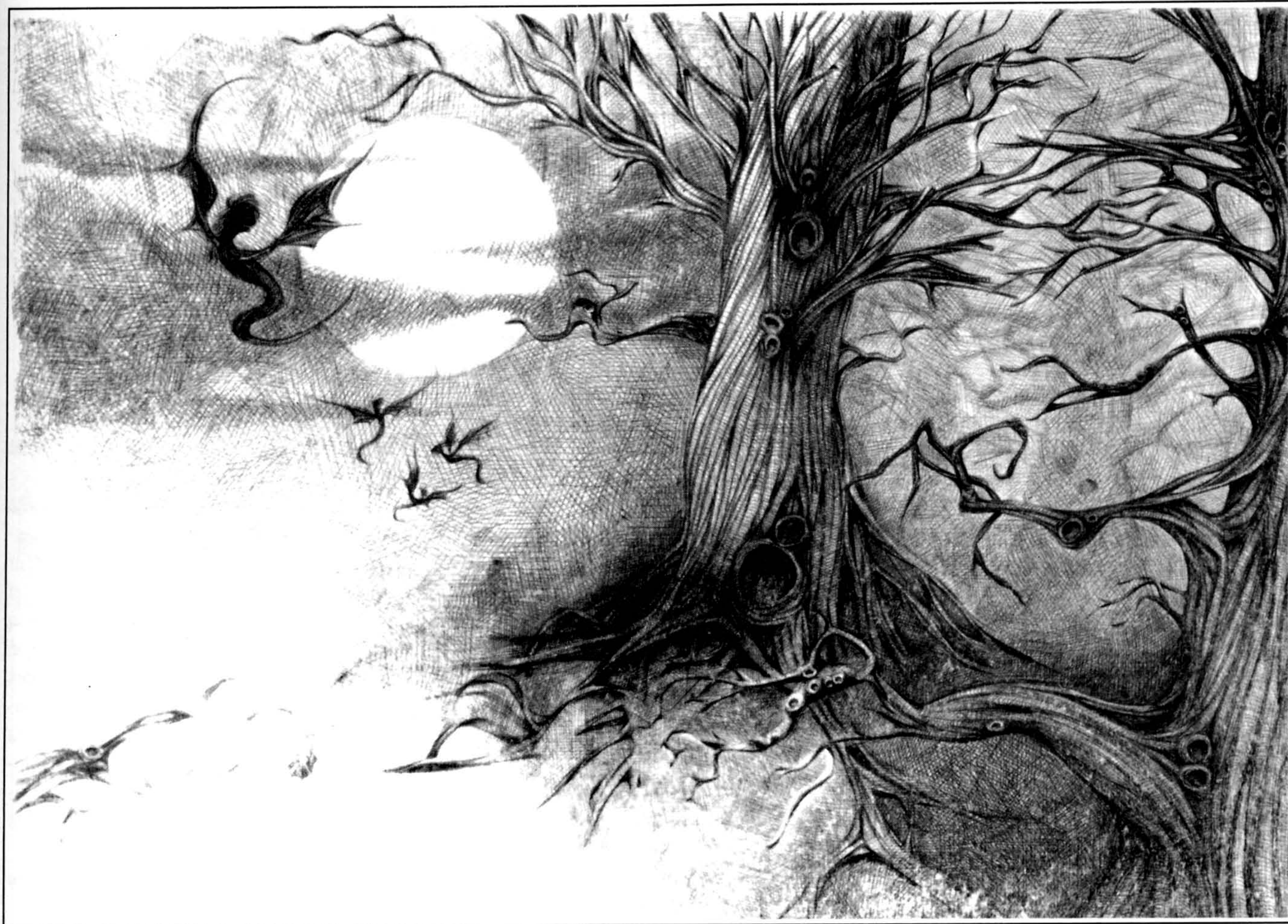
Note : Mronk est un digne cousin d'Igor de Louvigny, pour lui, Blackwood est son père, sa mère, son meilleur ami. Pour plus de détails repotez-vous au chapitre Objets Technologiques.

Mronck est un gigantesque mutant, haut de trois mètres et possédant deux paires de bras. Son buste est démesurément allongé, sa tête présente plusieurs difformités, une bouche tordue, des arcades sourcilières proéminantes, un crâne arrondi... Mronck porte sa cotte de maille comme seul vêtement. Ce mutant est incapable de prononcer d'autres choses que des grognements. Depuis plusieurs années, Mronck suit Blackwood et lui sert de garde du corps. A plusieurs reprises le voleur a sorti Mronck de mauvais pas où sa bêtise l'avait jeté. Celui-ci lui en est très reconnaissant et n'hésite jamais, aussi mauvaise que puisse être la situation, à secourir son ami.

Mronck agit souvent avec brutalité, cette violence lui sert à dissimuler sa crainte naturelle. Sa personnalité est en fait celle d'un enfant, dépendant entièrement de Blackwood.

Mronck contrôle parfaitement ses quatre bras. Dans un combat, ses deux bras supérieurs portent les boucliers, la paire inférieure manie les deux haches. Ses nombreux bras lui permettent d'attaquer et de parer avec l'une des haches mais aussi de parer avec ses deux boucliers en un round. Ces possibilités font de lui un redoutable adversaire.

En plus de l'équipement habituel de deux voleurs, (armes, armure, chevaux), Blackwood possède plusieurs germes dans une solide sacoche de cuir. Ceux-ci ressemblent à des nodules d'acier, d'un diamètre avoisinant 20 cm. Cette même sacoche renferme, dans un autre compartiment, une carte d'Eire et un bizarre instrument ressemblant à un sex-



tant. La carte est remarquablement précise, des arcs de cercle, des ellipses s'entrecroisent sur l'île, chaque intersection est marquée d'un symbole. Ce réseau définit les points où des arbres doivent être plantés. Des carrés noirs indiquent les arbres déjà plantés, de petits triangles correspondent aux arbres à planter. De petites étoiles situent les temples déjà existants. L'instrument en métal et ivoire permet de localiser exactement l'endroit devant recevoir un arbre. La carte porte d'autres indications manuscrites ajoutées par Blackwood.

Ces précisions concernent la géographie et les habitants de l'île. Faites une copie de la carte P pour le personnage si ceux-ci rentrent en possession des documents de Blackwood.

Le Rituel

Le rituel qui donne naissance à un Arbre des Enfers est d'une grande simplicité. Il suffit, un soir de pleine lune, d'enterrer l'un des germes à un endroit convenu. Ensuite les forces occultes, mises en oeuvre par Tyramm, agissent. Ceci a généralement pour conséquence de violentes perturbations atmosphériques (orage, bourrasques...) mais aussi d'autres manifestations moins naturelles (bruits cacophoniques, coloration du ciel en teintes vives pour de courts moments...).

L'Arbre pousse très rapidement, à vue d'oeil. En l'espace de quelques heures, l'Arbre atteint sa taille finale de trente mètres.

Lors de la croissance de l'Arbre, ses abords sont périlleux pour tout être vivant.

Toute personne perd 1D8 points de vie par round où elle demeure à proximité de l'Arbre.

Celui-ci est très vulnérable dans cette phase, tout coup violent donné à ce moment provoque sa destruction.

Pour cela, il est nécessaire de lui infliger, avec une arme tranchante ou à énergie, onze points de dégâts en un coup, l'Arbre bénéficiant alors d'une armure naturelle de quatre points.

Comportement de Blackwood et de Mronck

Une fois le germe placé en terre, les deux émissaires de Tyramm demeurent à proximité, afin de surveiller son évolution jusqu'au stade final. Les deux compères essayent de se cacher, profitant des accidents de terrain. Blackwood invitera toute personne arrivant sur les lieux lors du rituel, à le rejoindre. Tandis que Mronck restera caché sous la Toile Caméléon, le voleur se fera passer pour un voyageur, lui aussi attiré par toutes ces manifestations étranges. Dans ce rôle il se montrera jovial, très agréable, attendant en fait le moment favorable pour éliminer ces témoins gênants. Mronck attend pour agir que son compagnon prenne l'initiative. Cependant la simplicité d'esprit du mutant risque de compromettre le plan de Blackwood. Si l'un des Aventuriers fait le moindre geste qui puisse être interprété comme une menace à l'encontre du voleur, Mronck se jettera alors sur les personnages.

Great Rock

Le village de Great Rock se situe en bordure d'une lande, construit aux pieds de collines sauvages, aux flancs escarpés, les Red Hills. La Brook, une petite rivière, longe Great Rock, donnant aux habitants et à leurs animaux l'eau nécessaire. La lande présente un aspect sauvage et désertique. Aucune hauteur ne vient rompre sa monotonie. La seule végétation, à part une herbe basse, consiste en de rares buissons épineux. Seuls deux sentiers parcourent la lande, le premier se dirige vers la côte, le second vers le nord-ouest, le centre de l'île. Quelques cabanes de berger parsèment la lande. Celles-ci sont construites à l'aide de rondins et de planches et constituent de bien mauvais abris. Les rares occupants de la lande sont la dizaine de bergers et leur troupeau. Chacun, avec l'aide de deux ou trois chiens, surveille environ une centaine de têtes. Ces gardiens n'ont rien de tendres pâtres. Tous les bergers portent une armure de cuir, une arbalète ainsi qu'une hache ou une épée, des armes qu'ils manient avec habileté. La lande est en effet dangereuse pour une personne isolée. Ces dernières semaines un nouveau péril est apparu : des créatures de cauchemar, entr'aperçues à plusieur reprises, ont déjà tué plus de neuf personnes. A part les bergers, nul ne s'aventure plus sur la lande.

Les Red Hills doivent simplement leur nom à leur couleur. Ces collines sont très escarpées, leurs crêtes dominent à deux cent mètres la lande. Des arbustes malingres couvrent les flancs protégés des vents, toujours violents en Eire. Des gorges étroites constituent les seules voies de passage. L'ascension d'une colline, de par les éboulis fréquents, la raideur des pentes, demande beaucoup d'efforts. Des débris pierreux accumulés au fond des gorges rendent toute avance pénible. Plusieurs troupeaux de cervidés vivent dans ces collines. Seuls les Chasseurs de Great Rock s'aventurent dans les Red Hills, à la recherche de ce gibier. A plusieurs miles du village, au coeur des Red Hills, un Arbre de Tyramm est apparu trois mois plus tôt. Nul au village ne connaît son existence, les deux Chasseurs qui l'ont découvert ont été ses victimes. La Brook sort des collines quelques miles en amont du village. Ses eaux claires coulent avec vigueur tout au long de l'année. La rivière est facilement franchissable en tout point, un pont cependant la franchit au niveau du village, juste après la roue à aube qui alimente les batteries des machines créées par Zarlin.

Great Rock est bâti sur le site d'un ancien village irlandais. Ses ruines sont depuis longtemps ensevelies. Une seule construction a survécu, un gigantesque silo à grains, constitué par douze tours identiques ; chacune d'elles s'élève à trente mètres sur un diamètre de six. Les tours s'alignent en deux rangées parallèles et jointives. Les habitants ont construit au sommet des bâtisses en bois et ont aussi aménagé l'intérieur de ces tours. L'ensemble constitue une forteresse imprenable. Plusieurs dizaines de demeures entourent encore le "Donjon". Les habitants de celles-ci bénéficient de la protection d'une pallissade cerclant Great Rock. En cas de grand péril, ces personnes se réfugient dans le Donjon. Sur cinq lieux en amont, et en aval du village, des cultures bordent la Brook. Des murets en pierraille les protègent du vent.

La Situation

Zarlin connaîtra une certaine surprise en rentrant dans son village. La situation y a bien changé, Tyramm a pris possession de l'endroit et a obtenu la soumission de la tribu. Les arbres démoniaques poussés dans les Red Hills ont modifié la structure des environs de Great Rock, permettant l'existence de démons. Dans un premier temps, quelques démons à l'apparence hideuse semèrent la terreur dans la lande. Ensuite vinrent les émissaires de Tyramm qui prêchèrent la bonne parole. La "capture" des monstres de la lande, le talent oratoire des envoyés, les présents somptueux, les premières victoires contre les Granbretons... tout ceci fit que le village adopta la foi de Tyramm. Certains habitants, bien que sans preuves, doutèrent de la bonne foi des envoyés. Ces contestataires sont maintenant soit dans la geôle de Great Rock attendant d'être sacrifiés, soit réfugiés dans la forêt. A l'arrivée de Zarlin, Zukuma, l'émissaire de Tyramm contrôle le village. Dans les jours qui suivent, celui-ci doit édifier un autel à son maître.

Great Rock

La Palissade

De gros rondins de bois forment la palissade. Celle-ci est haute de trois mètres et doublée d'un fossé inondé, profond de deux mètres. Deux portes percent l'enceinte : l'une donne sur le pont, la seconde s'ouvre en direction des Reds Hills. Un chemin de ronde circule sur toute la palissade. Celle-ci est seulement gardée de nuit. Deux hommes surveillent les portes et deux autres veillent sur le chemin de ronde. Chaque garde possède un cor, afin de réveiller les habitants, en cas de péril.

Le Village

Dans le langage des habitants de Great Rock, le village désigne les cabanes construites autour des tours. Ces cabanes, à la différence des abris de bergers sont massives et résistantes. Elles sont conçues pour abriter leurs occupants pendant les longs et durs hivers. Elles abritent en tout plus de cinq cent personnes, la majorité des habitants. Bon nombre de cabanes sont des écuries ou des abris pour le bétail et la basse-cour. La plupart des habitations renferment des oeuvres de Zarlin. Chaque bâtisse est doublée intérieurement d'une toile rèche, de couleur rutilante. Celle-ci isole complètement les demeures du froid.

L'une des demeures est aménagée en maison de soins pour Zarlin.

La Roue à Aube

Une armature en poutre dépasse de la palissade, du côté de la rivière. Ce support porte la roue à aube. Celle-ci a un diamètre de trois mètres, son axe disparaît dans une petite construction sans fenêtre, abritant la machinerie destinée à la charge des batteries. L'installation permet la recharge de tous les types de batteries, qu'elles soient incorporées ou non à un objet technologique.

Les Tours

Deux treuils permettent d'accéder au sommet. Ce moyen est le seul pour pénétrer dans les tours. Toutes les autres ouvertures d'origine ont été comblées. L'un des treuils permet d'enlever trente personnes. Des chevaux activent le premier. Une machinerie de Zarlin anime la seconde. Chaque tour est couronnée de bordures suivant le toit. Cette superstructure en bois sert de lieu de combat en cas de siège. Des créneaux, des meurtrières, des machicoulis permettent d'arroser l'assaillant de pierres, de traits, de poix. La défense bénéficie aussi de quatre canons flammes légers (7D6 de dégâts) construits par Zarlin. Tout ce matériel de guerre occupe



l'étage de bois. Les habitations se situent aux étages inférieurs. Les villageois ont aménagé ces immenses tubes verticaux en fixant plusieurs planches portées par de grandes traverses, elles-mêmes reposant dans des niches creusées dans la paroi. De simples échelles permettent de passer d'un étage à l'autre. Une tour compte en moyenne six étages. Quelques meurtrières donnent un faible éclairage à ces lieux. Ceux-ci regorgent de provisions, de vêtements, de bois de chauffage. Tout ceci en prévision d'un siège. La base de chaque tour est aménagée en cave à eau, en réserve diverse ou encore en geôle (c'est dans celle-ci que sont retenus les prisonniers destinés au sacrifice). L'une des tours possède même un souterrain, une galerie étroite qui débouche dans les Reds Hills. Seuls Zarlin et les anciens chefs élus de la tribu le connaissent. Les envoyés de Tyramm ne se doutent même pas de son existence.

Actuellement les envoyés de Tyramm résident dans les tours, leurs fidèles sont les seuls à y avoir accès. Quelques uns d'entre eux surveillent en permanence les treuils.

Une Nuit sur la Lande

Si les Aventuriers se rendent à Great Rock, ils passeront alors forcément par la lande, seule voie d'accès au village. La dernière nuit avant d'arriver au village, ils rencontreront Tallock, un vieux berger. Cette vieille connaissance de Zarlin leur donnera les premiers renseignements sur les changements au village. Les révélations du vieil homme seront certainement abrégées par les hurlements proches de l'un des monstres.

Tullock

Depuis son adolescence, Tullock a passé toute sa vie sur la lande à garder des troupeaux. Sa personnalité s'est façonnée dans cette étendue sauvage. Tullock a un caractère volontairement solitaire, fuyant la compagnie des hommes. Il a peu à dire à ses semblables, et le peu qui sort de ses lèvres est coupé par de longs silences.

Killmark et Ogion sont de grands chiens au pelage brun rougeoyant, de longs poils couvrent leurs muscles puissants. Tous deux sont parfaitement entraînés et obéissent au doigt et à l'oeil à Tullock. Ils combattent jusqu'à la mort, pour la vie de leur maître.

Tullock est de taille moyenne mais très corpulent, son visage disparaît sous une longue chevelure rousse et une barbe du même rouge. Sa démarche, ordinaire après toutes ces années passées parmi ses moutons, est de-

Tullock
Paysan (49 ans) Nationalité : Eire

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	17	13	11	13	12	10

Points de vie : 18
Blessure Majeure : 9
Armure Cuir : D6-1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Arbalète	63%	-	3D6+1D4
Hachette	42%	51%	1D6+1+1D6

Compétences : Pister 64%, Voir 52%, Se cacher 27%
Possessions : ses armes, vêtements et deux chiens, Killmark et Ogion

Killmark, Ogion
chiens de berger

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
15	14	10	6	11	14

Points de vie : 14
Blessure Majeure : 7
Armure : 1 point de fourrure

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	38%	-	1D8+1D6

Compétences : Eviter 43%, Pister 81%, Sentir 88%

venue lente et lourde. Mais dans les cas d'urgence, il retrouve ses réflexes. Face à l'arrivée des disciples de Tyramm, le Berger a conservé son attitude d'observateur. Les bouleversements récents au village ont encore renforcé son comportement. Tous ces changements l'inquiètent et ce sera avec plaisir qu'il en parlera à Zarlin. Le vieux berger si les personnages le rencontrent, les invitera pour la nuit dans sa cabane. Là au coin du feu, il leur racontera les derniers événements au village.

- l'apparition des monstres sur la lande : Tullock en dressera un tableau effrayant. Plusieurs de ses confrères sont disparus, il a lui même aperçu des empreintes terribles, entendu des cris et cru voir une nuit la forme de la bête. Il a aussi découvert plusieurs terriers. Nul à l'exception des "envoyés" n'a encore réussi à tuer un tel monstre.

- les envoyés de Tyramm : Tullock connaît peu de chose à leur sujet. Il n'est pas retourné à Great Rock depuis deux mois. Ses seules connaissances proviennent d'autres bergers. D'après ceux-ci les habitants ont adopté le culte d'un dieu inconnu mais surtout se sont donnés de nouveaux chefs. Il paraîtrait que certains aient été emprisonnés.

Tullock glissera certainement dans la conversation la disparition dans les Red Hills de Mgann et Howak, deux Chasseurs pourtant expérimentés. Il s'agit des deux hommes victimes de l'Arbre Démon.

Le Berger fera profiter de toute son hospitalité à ses hôtes. Mais la soirée passée au coin du feu sera rompue par un cri déchirant, suivi immédiatement d'autres. Tullock les identifiera comme les hurlements des créatures. D'après les cris, la bête n'est pas très loin.

La Bête

Plusieurs minutes durant, la bête semble tourner autour de la cabane de Tullock. Si les personnages restent à l'abri, après quelques minutes Tullock pris de fureur s'élancera dans les brumes de la nuit avec ses chiens. Si nul ne le suit, le brave homme, tout comme ses chiens, finira sous les crocs de la créature, après quoi la bête disparaîtra dans la nuit. Par contre si les personnages sortent, ils devront alors affronter la bête.

Le Monstre de la Lande

Le Monstre de la Lande se présente comme un loup gigantesque, réduit à un squelette couvert d'une peau parcheminée. Ses yeux brillent légèrement. Un feu semble couver au fond de sa gorge et dans ses entrailles. Le démon peut pousser un hurlement propre à terrifier les plus braves. Il poussera ce cri avant le début du combat. Chaque personne doit alors réussir une lutte POU contre POU, sinon pris par la peur, ses gestes seront malhabiles et il subira une pénalité de 20 % à toutes ses compétence..

Le Monstre de la Lande
Démon de Combat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
23	21	30	12	15	14

Points de vie : 39
Blessure Majeure : 19
Armure : 1D8 points d'écailles

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	80%	-	4D6

Le monstre de la lande attaque toujours la même personne jusqu'à sa mort et choisit de préférence un assaillant affaibli par la peur. Toutes ses attaques se concentrent sur cette même personne. Le démon continuera le combat tant qu'un de ses adversaires sera vivant. Cependant, s'il perd plus de la moitié de ses points de vie, il prendra la fuite. En suivant ses traces les personnages peuvent remonter à un terrier. Quelques mètres avant le trou, les empreintes de loup disparaissent, remplacées par des signes de reptations d'un serpent, traces qui s'enfoncent dans la galerie. Une odeur désagréable s'en échappe, celle de chair en putréfaction. La galerie s'enfonce dans le sol avec une forte pente, son diamètre légèrement inférieur à un mètre, permet à un homme de s'y engager en rampant ou encore à quatre pattes. Le boyau descend sur plus de trente mètres avant de se ramifier.

Ces galeries constituent un véritable réseau s'étendant sur plusieurs miles, avec de nombreuses sorties. La plupart d'entre elles sont inachevées, et ainsi dissimulées. Il reste encore pour celles-ci un ou deux mètres à creuser. Aucun cône de déjection n'entoure les ouvertures. Sous la forme de serpent, les démons ont littéralement dévoré la terre. Le démon tué par les Aventuriers était le dernier installé par Tyramm sur la lande, à moins qu'il n'ait réussi à fuir le combat avec les Aventuriers. Ceux-ci ne doivent pas rencontrer de démon dans le réseau souterrain. Dans le cas d'un combat dans ces galeries, leur exiguité divise les compétences des personnages par 2 mais non celles du démon en forme de serpent. Les galeries aboutissent à de rares pièces. Celles-ci sont soit des charniers où les corps des victimes se décomposent lentement ou encore les lieux de résidence des démons. Ceux-ci pour se distraire ont gardé un prisonnier, un jeune enfant, Gleiweigh.

Les Aventuriers pourront trouver Gleiweigh tapi dans un recoin de la pièce. L'enfant est âgé de 10 ans, retenu depuis plus d'une semaine, il est incapable du moindre effort et sans aide extérieure périra rapidement. Gleiweigh a vu Zukuma, dans les galeries, donner des ordres aux démons de la lande. Son témoignage pourra causer quelques inquiétudes au maître actuel de Great Rock. Mais pour le moment, Gleiweigh est incapable d'agir et de parler. Plusieurs jours de soins seront nécessaires pour entendre ses premiers mots. L'arrivée à Great Rock avec l'enfant apportera aux personnages l'amitié des parents et la sympathie de tous les habitants.

Les Habitants de Great Rock

Zukuma

La mission de Zukuma est de prendre le contrôle de Great Rock et de la région environnante et d'y implanter des Arbres Démons. Le démon déploie toute son énergie dans ce but. Tyramm lui ayant promis, comme aux autres démons envoyés dans le

Zukuma
Chasseur, Nationalité : Eire

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	13	12	10	13	11

Points de vie : 16
Blessure majeure : 8
Armure : cuir 1D6-1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
arc	53%	-	1D10+2+1D4
épée longue	38%	35%	1D10+1+1D6

Compétences : Faire un piège 67%, Embuscade 72%, Pister 59%.

Notes : Zukuma, comme tous les démons créés par Tyramm, est un fils des Arbres. Si sa vie est menacée, il n'hésitera pas à reprendre sa forme d'origine pour s'enfuir. Pour le moment Zukuma assume la forme d'un habitant typique de l'Eire.

même but, cette région comme fief s'ils réussissait, Zukuma est actuellement sur la bonne voie et compte bien écraser toute opposition sur son chemin. Ce démon préfère agir par la ruse, attitude qu'il conservera face aux personnages. Depuis sa présence à Great Rock, il a appris à cultiver un visage d'homme généreux, conciliant, attentif aux besoins des habitants. Comme tous les démons de Tyramm en Eire envoyés en mission auprès des hommes, Zukuma se fait passer pour un habitant de l'Eire.

Les quatre gardes de Zukuma, proviennent d'une autre tribu, déjà soumise à Tyramm. Ceux-ci ont déjà subi "l'initiation" et sont maintenant totalement sous son emprise. Leur nature joviale apparaît seulement lorsqu'ils n'ont aucun ordre à exécuter. Lorsqu'ils sont en mission ils deviennent froids, sans sentiment, pour un observateur attentif, leurs gestes et leurs timbres de voix diffèrent. Totalement engagés en cette voie, ils ramèneront toute discussion à Tyramm le grand, le puissant... En étant habiles, les Aventuriers peuvent obtenir de ces quatre chasseurs des renseignements sur Tyramm et ses moyens.

Sur leur dieu, ils répèteront comme tous les initiés, la même litanie admirative. Ils n'ont pas vu Tyramm mais ont vu ses exploits... Quant aux moyens employés par les serviteurs de Tyramm, ceux-ci sont des plus expéditifs. Dans leur village, les opposants irréductibles ont été sacrifiés par la foule au pied de l'arbre... Les quatre chasseurs ont environ 20-30 ans. Tous portent les habituels vêtements de peau, propres à cette profession en Eire.

L'Arrivée

L'arrivée de Zarlin déclenchera la liesse parmi les habitants de Great Rock. Tous seront étonnés et heureux de retrouver leur bienfaiteur après deux années d'absence. Rapidement la foule l'emportera juché sur ses épaules vers le centre du village. Les aventuriers ne seront pas laissés pour compte. En tant que compagnons de Zarlin, les villageois les accueilleront les bras ouverts. Les retrouvailles, joyeuses et bon enfant, dureront une bonne heure. Déjà les habitants préparent une fête pour la soirée. Zarlin comme les personnages seront assaillis par les questions des villageois dès qu'ils apprendront que les voyageurs se sont échappés de la redoutable pyramide de fer. Si Dann Walt et ses hommes accompagnent les personnages, ils n'échapperont pas eux non plus, à l'enthousiasme des Eiriens.

Tout ceci prendra fin à l'arrivée de Zukuma. Son retour provoquera un silence général parmi les villageois. Tous craignent le jugement de leur nouveau seigneur sur cet accueil hospitalier. Zukuma jouera alors les grands princes demandant que la fête continue et que les nouveaux venus le suivent dans ses appartements. En cas de refus, de conflit, les villageois, l'air misérable, se rangeront du côté de Zukuma qui les bannira de Great Rock.

Zukuma tentera au cours de l'entrevue de rallier Zarlin et les personnages à la cause de Tyramm, le libérateur de l'Eire... Zarlin réagira violemment, traitant Zukuma d'usurpateur, d'assassin... Le démon laissera magnanimement une semaine à ses invités pour se décider. Le soir même les habitants de Great Rock organiseront une grande fête en l'honneur de Zarlin et de ses compagnons. Mais la présence de Zukuma rendra l'ambiance plutôt tendue.

Le Complot

Après le refus de Zarlin et éventuellement celui des personnages, Zukuma ne compte certainement pas respecter sa promesse. La popularité de Zarlin auprès des villageois lui fait craindre pour son autorité. Aussi a-t-il décidé de se débarrasser de cette menace tout en renforçant son propre pouvoir. Le démon compte accuser de crime ses ennemis et les faire juger selon les coutumes de la tribu. Ils seront ainsi discrédités aux yeux des habitants et leur propre justice décidera de leur sort. La victime sera l'un des initiés accompagnant le démon. Sur ordre de son maître, celui-ci demeurera en permanence avec les personnages nuit comme jour. Ce "surveillant" se rendra insupportable auprès des aventuriers. Son but est de les amener à l'insulter, le menacer devant témoins. Après quoi, au moment convenu par le démon, son serviteur se suicidera une nuit en présence d'un ou plusieurs personnages avec l'arme volée de l'un d'eux. L'arme retenue pour le "suicide" sera la plus reconnaissable de celles possédées par le groupe. L'accusation en sera facilitée. La nuit du "meurtre suicide", l'initié rentrera discrètement dans la chambre du meurtrier désigné. Une fois l'arme saisie, la victime poussera de grands cris, renversera le mobilier et se frappera sauvagement et sans hésitation. L'initié se donnera plusieurs coups, capable chacun de tuer un homme, une énergie inhumaine semble l'animer. Immédiatement, un groupe de villageois fera irruption. En moins d'une minute, Great Rock sera en effervescence et les personnages emmenés au cachot. Dans la confusion générale, les aventuriers peuvent s'enfuir, laissant Zukuma victorieux.

Les personnages ont peu de chance d'échapper à cette machination. Leur seul espoir consiste à désarmer l'initié avant son suicide, tâche difficile pour une personne sortant de son sommeil.

Le Séjour à Great Rock

Ignorant la machination du démon, les aventuriers pourront agir à loisir sous l'oeil de l'initié qui les accompagnera. Tout d'abord, Zarlin commencera par éliminer les larves des goules de mer. Son traitement s'avérera efficace. De son côté, Dann Walt évitera toute interférence avec les habitants de Great Rock. Le chef rebelle n'apprécie aucunement Tyramm et ses fidèles mais il refuse de porter la main sur tout Eirien.

Une fois les soins effectués (une ou deux journées suivant le nombre d'aventuriers), Zarlin interrogera les villageois. Les personnages quant à eux, sont libres de leurs actions. De l'enquête menée par l'Espanyien et éventuellement les aventuriers, il en ressortira les éléments suivants :

- Tous les villageois sont devenus distants et fuyants, pour la plus grande tristesse de Zarlin. Quelques-uns leur conseilleront discrètement de partir avant qu'il ne soit trop tard, laissant leur phrase en suspens.
- Le témoignage de l'enfant sauvé dans la lande ne rencontrera qu'indifférence. Les habitants de Great Rock ont toute confiance en leur nouveau seigneur. Ils imputeront ce témoignage sur la peur ou l'imagination de l'enfant.
- Les personnages pourront apprendre que les premières disparitions ont eu lieu dans

les Red Hills et non dans la lande. Deux chasseurs expérimentés n'en sont jamais revenus.

- Certaines nuits, Zukuma disparait dans les Red Hills pour en revenir à l'aube.

- Nul ne s'inquiète du sort des deux prisonniers du démon, Harban l'ancien chef du village et Weforth un chasseur. "Deux fortes têtes qui auront ce qu'ils méritent". Telle est l'opinion des villageois sur leurs deux concitoyens.

- Les aventuriers peuvent tenter de libérer les deux prisonniers. Zarlin connait le souterrain qui mène dans les caves des tours. La tâche sera des plus faciles, aucun garde ne surveille la porte du cachot. Aussi pourront-ils une fois la porte franchie, emmener les deux détenus. Ceux-ci sont dans un piteux état. Leur rétablissement demande plusieurs jours de repos. Leur seule erreur a été de s'opposer à la volonté du démon. Désormais leur seul désir est de fuir ce village qui les a trahi. Il est probable qu'ils rejoignent Walt et les siens. Pour mener à bien cette évasion les aventuriers devront se soustraire à l'attention de leur gardien. La découverte de celle-ci provoquerait aussitôt leur jugement et leur condamnation.

La Condamnation

Zukuma veut à tout prix se débarrasser de ces intrus. Si après le suicide les personnages cherchent à fuir, la cause sera entendue. Il se contentera de les faire poursuivre par quelques chasseurs. S'ils acceptent le procès, le démon laissera avec délectation les villageois juger selon la coutume, les "coupables". Aucun argument, aucune preuve manifeste ne pourra convaincre les visages honteux et soumis des habitants. Laissez les Aventuriers se défendre. Toutefois leur destin est scellé. Zarlin et les personnages seront condamnés à mort, l'exécution ayant lieu le lendemain matin, au lever du jour. Détenu dans le cachot il reste à s'enfuir la nuit durant, à moins que Walt ne les libère le matin même de l'exécution, par une action en force. Les personnages devront donc quitter Great Rock, désormais possession de Tyramm.



Les Eléphants

Bekfast

Une fois les larves retirées, les personnages sont libres d'enquêter en Eire. Dann Walt partira de son côté espionner Bekfast, l'actuelle forteresse des Eléphants. Les Aventuriers, accompagnés de Zarlin, peuvent partir avec les Rebelles, ceux-ci les accepteront volontiers. Il est évident que leur compagnie sera une aide précieuse dans cette activité. Le voyage avec les Crapaciers prendra moins d'une semaine pour atteindre Bekfast. A la faveur de celle-ci, ils pourront découvrir les arbres morts, si ce n'est déjà fait. Vous pouvez aussi agrémenter ce voyage de rencontres diverses. Depuis plusieurs mois, deux hommes de Walt, demeurés à proximité de Bekfast, surveillent les Eléphants. Ces deux Rebelles, Wyamm et Kezan, se sont liés à une famille de Taukhs, les hommes-taupes mutants.

Depuis Wyamm et Kezan utilisent les galeries souterraines des Taukhs. Celles-ci leur permettent de déboucher au beau milieu du camp Eléphant, d'enlever la nuit des personnes isolées... Ainsi les deux espions ont collecté de nombreux renseignements au cours de leur séjour.

- Les effectifs : les deux espions évaluent à 150 000 les Eléphants.

- La valeur des Eléphants : ils estiment à leur juste valeur les Eléphants. A de rares exceptions, ils ne représentent pas une grande force combative. Ils fuient s'ils ne sont pas en supériorité numérique. Les commandeurs leur font subir un intense entraînement, mais qui semble peu concluant. Les nouvelles recrues arrivent par navire et comptent autant de Granbretons que d'Européens.

- L'Oeil d'Arkyn : les deux espions ont appris l'existence d'une arme secrète. Le Grand Connétable de l'Ordre, Scyd "empereur de granbretanne" doit l'exposer dans la grande salle de l'ordre dans quelques jours.

- Scyd : les espions ont appris que ce Granbreton affirme être en étroite parenté avec Huon. Certains Eléphants interrogés prétendent même que Scyd est le frère d'Huon.

Notes : Si les personnages n'ont pas accompagné les Rebelles de l'IRA, ils devront trouver eux-mêmes ces renseignements. Organisez alors une rencontre avec les Taukhs. Vous pouvez aussi supprimer les deux espions de l'intrigue et laisser les Aventuriers accompagnés des Rebelles de l'IRA, collecter ces premiers renseignements.

- Le départ : une armée a quitté le camp un mois plus tôt (les forces qui ont attaqué la Pyramide de Fer). Depuis peu, la flotte est revenue, embarquant les hommes restants, du matériel, tout comme les trains.

Les Taukhs

Les Taukhs sont la deuxième espèce mutante intelligente présente en Eire. Cette race est spécifique à l'Eire, on ne la trouve nulle part ailleurs, si ce n'est quelques individus prisonniers des ménageries princières.

Les Taukhs sont de taille humaine mais ont perdu l'usage de la station debout, ce sont des quadrupèdes à l'allure maladroite. Leur silhouette se rapproche de celle de l'ours, mais la ressemblance s'arrête là. En effet, pour les Eiriens les Taukhs sont les hommes-taupes. Ces mutants vivent sous terre dans des galeries qu'ils creusent eux-mêmes. Leurs mains sont développées, larges et munies de puissantes griffes. Un pelage rêche et dur couvre leur corps. Leur visage est allongé, fuyant, semblable à celui d'une taupe.

Les Taukhs vivent en famille dans leurs galeries. Ils sortent rarement à l'extérieur et seulement de nuit. Leur odorat affiné les guide dans les ténèbres et leur évite des embuscades tendues par les hommes ou d'autres prédateurs. Les Taukhs sont de nature pacifique mais leur régime herbivore les incite à profiter des cultures des Eiriens. Une seule famille de Taukhs est capable de ravager plusieurs champs en une nuit. Aussi les Eiriens des Collines les harcèlent-ils sans répit et n'hésitent pas à les tuer. Les Eiriens de la Lande considèrent les Taukhs comme un gibier. Cependant la concentration des Taukhs dans les collines limite les contacts avec le peuple de la Lande.



Les Taukhs maîtrisent un langage rudimentaire, presque incompréhensible de par leurs voix aux sonorités rauques. Les Eiriens propagent de nombreuses légendes à leur sujet. Ces histoires les décrivent comme des monstres redoutables, des prédateurs assoiffés de sang qui attirent les enfants et les femmes au fond de leurs galeries pour les dévorer. Les Taukhs sont en réalité totalement inoffensifs et fuient la présence des hommes. Nul ne connait leur origine avec précision. Certains Erudits affirment que les Taukhs descendent d'Eiriens qui, lors de la glaciation, auraient muté pour s'adapter à ces nouvelles conditions climatiques. Cette hypothèse demeure controversée, les Eiriens ont leurs propres explications. Selon leur légende, les Taukhs tout comme les Goules sortent des laboratoires granbretons. Les Scientifiques de l'Empire Ténébreux les auraient créés afin d'user la force des Eiriens. Les galeries des Taukhs constituent de véritables labyrinthes. Un mutant creuse plus de trente mètres en moins d'une heure. Après la nourriture, le forage de tunnel semble être leur principale préoccupation. Ces tunnels s'entrecroisent fréquemment, cette particularité liée à leur petitesse, moins d'un mètre de diamètre, rend leur usage quasi impossible à un homme. Généralement, le réseau d'une famille Taukh compte deux mille, trois mille mètres de galeries. Des cônes de déjection parsement leur tracé à l'extérieur. Ces réseaux comprennent aussi des salles plus vastes, entrepôt à nourriture ou lieu de la vie familiale. Les Taukhs comptent peu d'amis en Eire, les Granbretons, les Scandins, les Eiriens, les Goules les traitent de la même façon.

Caractéristiques

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
4D6	3D6	3D6	3D6-2	3D6-2	2D6	2D6

Points de vie moyens : 13-14
Armure : 2 points de fourrure

Arme	Attaque	Parade	Dégats
Griffe	30%	20%	1D10+1D6

Compétences : Sentir 70+1D10%, Parler 10+1D10%, Se Cacher 50+1D10%, Mouvement Silencieux 80+100%

Notes : Un Taukh combat en dernière extrémité. Il fuira jusqu'au moment, où acculé, il fera face.

- Un Taukh peut conserver la position debout quelques minutes durant.

Les Eléphants

L'ordre des Eléphants est relativement nouveau, sa création remonte à moins de cinquante ans. L'Ordre compte actuellement cent mille hommes et femmes. Il est en effet ouvert aux deux sexes et aussi aux non Granbretons. Ces derniers représentent environ la moitié des effectifs. L'Ordre connaît de sérieux problèmes d'unité et de moral. Les nouvelles recrues proviennent pour la plupart des bas fonds de Londra, ou des grandes compagnies de mercenaires d'Europe. Ces nouveaux venus ne ressemblent guère aux guerriers de l'empire Granbreton, dévoués corps et âmes à leur Ordre et à leur empereur. La plupart des Eléphants ne brillent pas par la bravoure ni par le dévouement à leur supérieur. Tant qu'ils sont appuyés par les ornithoptères et les canons feux, ils se comportent de façon moyenne, mais laissés à eux-mêmes face à un ennemi décidé, ils se débandent rapidement. En termes de jeux, tout Eléphant blessé doit réussir un jet sous son POU x 3 sinon il prend la fuite. A côté de ces éléments médiocres l'Ordre compte une faible part de personnes décidées et compétentes. Mais celles-ci ont fort à faire. Scyd a regroupé les meilleurs guerriers dans sa garde personnelle. Ceux-ci combattent courageusement et ne s'enfuient pas à la première blessure. Seule cette garde, les pilotes d'ornithoptères, les artilleurs et la plupart des chefs de meutes et des commandeurs sont au niveau des Granbretons de l'Empire.

Scyd est conscient de la valeur de ces troupes et ne place pas en eux ses espoirs. Ils représentent seulement à ses yeux la chair à canon qui lui permettra d'atteindre le trône impérial.

Scyd a créé un nouveau langage pour l'ordre. Peu d'Eléphants le maîtrisent, la plupart utilise plutôt leur langue natale.

Les Eléphants disposent d'un équipement particulier. Chaque défense abrite une grenade ; une charge de poudre propulse chaque grenade à environ trente mètres. L'une des deux est un fumigène, l'autre un explosif. La grenade fumigène couvre une surface de 100 m^2, la fumée émise bloque toute visibilité. La grenade explosive provoque 2D6 points de dégâts dans un rayon de quatre mètres. Les chances de toucher la cible sont égales à 3 x DEX de l'attaquant.

Patrouille Eléphant

Utilisez la patrouille suivante afin de représenter tout groupe d'Eléphants que les personnages pourraient rencontrer. Les occasions sont multiples pour de telles rencontres : voyage en Eire, visite du camp Eléphant, retour dans la Pyramide de Fer, poursuivants envoyés par Scyd. En dehors du commandant de la patrouille, les autres Eléphants sont soumis à la règle de fuite dès une blessure reçue.

Omgann

Omgann
Chef de Meute Eléphant

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	15	14	16	15	15

Points de Vie : 15
Blessure Majeure : 8
Armure : 1D10+2, plaques et heaume.

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Grande Lance	86%	73%	1D10+1+1D6
Hache de Bataille	63%	62%	1D8+2+1D6
Ecu	-	58%	-

Compétences : Eviter 65%, Equitation 73%, Embuscade 41%.

Omgann est un ancien vautour de nationalité germaine. Son bataillon fut dissous après une bataille qui avait vu la fuite éperdue de cette troupe. Contacté par un recruteur à la solde des Eléphants, Omgann les a rejoint. Depuis le Germain sert fidèlement son nouvel ordre. Il apprécie particulièrement de commander à des Granbretons. Omgann est loin d'être un idiot, il ne tombera pas aisément dans une embuscade et ne se laissera pas leurrer par des étrangers.

Omgann est extrêmement pointilleux, très à cheval sur le règlement, en fait Omgann est le prototype parfait du maniaque. Sa tenue, comme celle de ses hommes, est impeccable. Tous obéissent au doigt et à l'oeil.

Kirvill, Lonson et Wakfiell

Kirvill, Lonson et Wakfiell
Eléphants, Guerriers

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	13	12	11	13	15	10

Points de Vie : 13
Blessure Majeure : 7
Armure : 1D10+2 : Plaques et heaume.

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Lance-feu	54%	-	5D6
Hache de bataille	41%	43%	1D8+2+1D6
Dague	32%	-	1D4+2+1D6

Compétences : Equitation 63%, Se Cacher 26%.

Kirvill, Lonson et Wakfiell sont tous trois des Granbretons, des déserteurs de l'Ordre du Chien. Vêtus avec extravagance, ils fanfaronnent mais fuient tout combat sérieux. Ils se contentent de viser leurs ennemis avec leur lance-feu à une bonne distance. Ces trois Granbretons haïssent particulièrement Omgann ; à la première occasion favorable dans un combat, ils tenteront de l'abattre à l'aide de leur lance-feu.

Merpierre, Ponwvyon, Svill

Merpierre, Ponwvyon, Svill
Eléphants, Guerriers

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	12	13	14	16	15

Points de Vie : 13
Blessure Grave : 7
Armure : 1D8-1 demi-plaques

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	54%	52%	1D10+1+1D6
Grande Lance	43%	41%	1D10+1+1D6
Bouclier	32%	36%	1D6+1D6

Compétences : Equitation 81%, Pister 36%.

Ces trois Français ont été recrutés par les agents de Scyd à Paris. Ces trois guerriers ont vite déchanté, les promesses des recruteurs différent de la dure réalité quotidienne d'un Eléphant. A la mort d'Omgann, ils s'enfuiront s'ils en ont la possibilité, sinon ils se rendront à leur adversaire.

Sred Mac Scyd

Sred Mac Scyd est aussi vieux que l'Empire Granbreton ; avec son frère aîné Huon, aujourd'hui roi empereur à Londra, il est l'un de ses bâtisseurs. A leur naissance, Londra n'était qu'une vaste région en ruines contrôlée par plusieurs clans. Ceux-ci connaissaient



Sred Mac Scyd
Grand Connétable de l'Eléphant, prétendant au trône de Granbretanne
(2034 ans) âge apparent 51 ans
Nationalité : Granbretonne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	16	30	20	14	11

Armure : cuir, 8 points.

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	97%	99%	1D10+1+1D6
Lance-feu	92%	-	4D6

Agilité : Eviter 96%, Equitation 88%, Nager 89%.
Communication : Eloquence 98%, Persuader 99%.
Connaissance : toutes à 200%.
Manipulation : Piloter un ornithoptère 89%.
Perception : Equilibre 61%, Ecouter 91%, Chercher 82%, Voir 80%.
Discrétion : Embuscade 52%, Se Cacher 84%, Déplacement Silencieux 63%.

tous un régime matriarcal et peu de mois s'écoulaient sans une bataille rangée entre deux clans. Depuis plusieurs siècles, les clans de Londra étaient inféodés à l'empire scandin, l'un de ses représentants, le Tegn Warh siégeait au palais et arbitrait les querelles déchirant les clans. Le premier acte des deux frères fut de renverser la société matriarcale de leur clan. Le jour de la révolution, Huon prince consort devait connaître la cérémonie des mantes, où drogué, il aurait dû féconder les princesses du clan durant la journée pour être dévoré le soir par ses amantes. Aidés de leurs fidèles, Huon et Sred prirent le pouvoir, rejetant les femmes en un état d'esclaves. Les années suivantes, ils réunirent les autres clans en une seule puissance. Huon fut couronné Roi de Londra dans le palais du Tegn Warh après sa prise. Le même jour, Huon instituait les premiers ordres : la Mante pour lui-même, le Serpent pour son frère et trois ordres guerriers : le Loup, le Sanglier et l'Ours. Le massacre de la garnison scandine provoqua l'envoi de plusieurs contingents. Tous furent défaits dans le labyrinthe des ruines de Londra. Après ces échecs répétés, l'empereur scandin lui-même, Harald Tête de Loup, vint avec une grande flotte de mille serpents des glaces portant plus de 100 000 guerriers. Après deux mois de luttes ininterrompues dans Londra où chaque maison fut prise et reprise par les opposants, les 40 000 Granbretons aidés par les premiers lance-feu conçus par Scyd massacrèrent l'armée scandine avec son empereur. Cette défaite allait provoquer dans les décennies suivantes l'écroulement de l'empire scandin. Blessé à mort au cours de cette bataille, Huon fut sauvé par Sred qui construisit pour lui le globe trône, qui est sa demeure depuis lors.

En quelques années, les relations se dégradèrent entre les deux frères ; Huon piégé pour l'éternité dans son globe craignait une révolte de son frère qui, avec ses enfants, représentait une dynastie plus habituelle qu'une larve éternelle prisonnière d'une bulle. Aussi il mandata ses Mantes les plus fidèles pour assassiner son frère et ses enfants. Scyd échappa au complot mais non ses enfants, Huon put régner en paix. Scyd échappa à toute recherche.

A l'époque du complot, Scyd avait abandonné ses travaux sur l'armement et se concentrait sur les anneaux de cristal, la porte aux autres dimensions. Avec l'aide de ceux-ci, il disparut et se réfugia en un autre monde, où la magie régnait. Son intelligence aiguë lui permit d'étudier puis de maîtriser la sorcellerie. Avec cette double connaissance de la science et de la sorcellerie, Scyd réussit à contrôler l'Oeil d'Arkyn et utiliser sa puissance à ses propres fins. Celle-ci le maintient depuis immortel. Aucune arme ou magie ne peut détruire Scyd. Fort de l'Oeil d'Arkyn, Scyd décida de prendre sa revanche, tuer son frère et occuper le trône qui lui revient, du moins d'après lui. Avant de revenir en Europe, Scyd découvrit l'existence de Tyramm, le Druide noir, et réussit par la puissance de l'Oeil d'Arkyn à le ramener à la vie. Alors que Scyd rassemble les Granbretons en un nouvel ordre, Tyramm travaille à ouvrir la Terre au Chaos.

Scyd conserve une apparence humaine, mais son esprit s'est desséché avec les siècles. Aujourd'hui toute trace d'humanité a fui sa personnalité. Scyd se réduit maintenant à l'intelligence froide, dont toute l'énergie se focalise sur un seul objet, le trône de Londra.

Le Camp

Le camp actuel des Eléphants se situe légèrement à l'extérieur de la cité de Bekfast. La plupart des installations se regroupe autour de l'ancienne gare et du port. Une enceinte de miradors entoure le camp des Eléphants. Chacun élève sa structure métallique à une dizaine de mètres. Une sphère bleutée d'un diamètre de trois mètres couronne l'échafaudage. Ces pylônes sont reliés par câbles souterrains à un central situé dans la grande tour des laboratoires. Là, un seul pupitre permet à une seule personne de les désactiver ou de les placer en veille active. Dans cette condition, les sphères au sommet des miradors projettent des bulles grisâtres sur les intrus. Ces bulles ont un diamètre voisin de la taille de l'intrus; elles se dirigent vers leur cible et tel un globule blanc, les phagocytent. Ensuite la bulle se déplace lentement vers le central où les gardes accueillent l'infortuné prisonnier.

Ce système a malgré tout ses imperfections. Tout d'abord la détection d'un intrus par la sphère émettrice est approximative. La base est de 50%. Si la personne se déplace lentement, appliquez un malus de 10%. Si elle rampe appliquez alors un malus de 30%. Par contre, tout coureur donne à la machine un bonus de 20%.

Une fois une cible détectée, la sphère émet une bulle après 1D3 rounds. Celle-ci flotte alors doucement dans les airs tel un innocent nuage. La bulle se déplace initialement à la vitesse d'un homme au pas mais accélère continuellement. Après quelques rounds elle dépasse un cheval au galop.

Si la cible se déplace, la bulle ne perd pas sa trace. Par contre, si la victime s'immobilise dès l'émission de la bulle celle-ci se dirige alors vers le premier mouvement à sa portée. Arrivée à proximité, la bulle absorbe alors automatiquement sa proie. Les armes de mêlée n'ont aucun effet sur les bulles comme les arcs ou les arbalètes. Seules les armes "énergétiques" les détruisent (tels les lance-feu). Un toucher suffit, et elles se décomposent en moins d'une seconde laissant une pellicule grise sur le sol. Une fois absorbée, la victime ne peut plus sortir par ses propres moyens. Chargée de sa proie, la bulle se déplace plus lentement.

Deux solutions existent pour neutraliser les bulles, détruire le pupitre central ou les sphères émettrices. Chacune d'elles a une armure de 5 et 10 points de vie.

La Gare

La gare se situe au voisinage de la barrière. Elle occupe une vaste surface. Des milliers de wagons, cristallisés comme le reste de la ville, occupent les voies. Les Eléphants ont dégagé quelques voies et quais afin de charger leurs propres trains. A cause des trains du Tragique Millénaire, des voies surélevées et des stocks minéralisés, la gare représente un véritable labyrinthe. Les tunnels des Taukhs à la disposition des Aventuriers y débouchent, les mettant ainsi à l'abri de toute découverte. Les Eléphants occupent une faible part des bâtiments de la gare. Leur matériel destiné à être transporté se trouve dans un seul hangar. Un second abrite les trois trains des Eléphants. Ces deux hangars sont les seules installations du complexe ferroviaire à être surveillés. Un bataillon entier y réside. Toute tentative de sabotage des trains devra surmonter l'obstacle de cette garde nombreuse.

Le Port

Le port se situe à l'autre extrémité du camp vis-à-vis de la gare. Après les galeries des Taukhs il constitue le second moyen de

s'introduire facilement dans le camp des Eléphants. La barrière suit en effet le rivage mais s'interrompt sur la longueur du port. Une forte garde est présente, mais la complexité des lieux, les multiples hangars, passages aériens, souterrains permettent de se faufiler sans peine.

Les personnages envoyés par Giorgiano Camparelli trouveront dans le port de nombreux vaisseaux mystérieusement disparus. Le port, tout comme la gare, connait de jour une intense activité. Surveillés par les Eléphants, des milliers d'esclaves portent sur les vaisseaux et les trains des caisses en grand nombre. L'activité générale dans la base des Eléphants semble indiquer un départ massif : les guerriers embarquent sur les navires, des constructions sont vidées puis murées...

Les navires chargés partent par flottille de trente à quarante. Tout comme les trains, ils se dirigent vers la Pyramide de Fer mais doivent doubler la pointe nord de l'Eire qui est sous le contrôle des pirates scandins. La nuit, le port connait une relative tranquillité, troublée par les rondes de gardes.

Les Casernements

Les casernements se ressemblent tous, de longs bâtiments à un étage percés de rares fenêtres. Le camp en compte plus d'une centaine, capable chacun d'abriter un millier d'hommes. La plupart sont déjà abandonnés et murés. Chaque bâtiment se divise en une suite de réfectoires, salles d'armes, chambres collectives sans grand intérêt.

La Prison

La prison consiste en une grande fosse, profonde de dix mètres aux parois abruptes et d'un diamètre de cent mètres. Là dorment la nuit les milliers d'esclaves détenus par les Eléphants. Il s'agit pour la plupart, d'Eiriens mais aussi de marins capturés avec leur vaisseau. Il n'y a pas grand chose à attendre de ces captifs, abrutis par les mauvais traitements, la sous nutrition et un labeur acharné. Les Eléphants ne comptent pas les emmener dans la Pyramide de Fer. Ils ont prévu de les rassembler le dernier jour dans la fosse et de les asphyxier.

Le Palais

Le palais de Scyd se situe dans l'ancienne centrale énergétique de Bekfast. Celle-ci apparait comme un assemblage de blocs de béton percés de rares ouvertures. L'ensemble forme une terrasse à cinq mètres du sol qui s'étend sur plusieurs hectares. Trois tours de plus de cent mètres s'élèvent au-dessus de cette terrasse. Ces tours de refroidissement sont entièrement creuses.

La partie nord du palais est la plus active. Constituée de vastes hangars, elle abrite les arsenaux des Eléphants : ornithoptères, canon-feux, armures... Plus d'une centaine de salles constituent cet ensemble. Actuellement les équipes scientifiques surveillent le transport de ce matériel vers les navires. Les équipements les plus précieux sont acheminés vers la gare. Une certaine confusion règne de par ces travaux, facilitant d'autant la tâche de tout saboteur. Une explosion dans les arsenaux a de fortes chances de provoquer la destruction d'une partie du palais et de tout le matériel entreposé. Une telle catastrophe provoquera évidemment une confusion totale parmi les Eléphants. Rassurés par la barrière, seuls quelques gardes assurent la nuit la protection des arsenaux. La destruction de ces armements ralentira le programme d'invasion de Scyd de plusieurs mois.

Les laboratoires se situent au voisinage des arsenaux. Eux aussi sont en déménagement, et connaissent une grande effervescence. La plupart des installations sont enlevées à l'exception des plus lourdes qui seront abandonnées. Si les Aventuriers réussissent à s'y faufiler, ils pourront y trouver divers matériaux. Si les personnages découvrent ultérieurement les machineries de Mygan de Llandar, ils trouveront une ressemblance certaine avec celle des Eléphants. En effet, les scientifiques de l'ordre travaillent aussi sur le voyage entre les dimensions. Adjacente au laboratoire, les Eléphants ont bâti une tour de pierre et d'acier. Celle-ci abrite à son dernier étage le central qui commande à la barrière. Une dizaine d'Eléphants en armes résident en permanence dans la salle du rez de chaussée. Un escalier à vis mène au sommet dans la salle de contrôle. De forme circulaire, elle est entourée de grandes baies vitrées qui permettent aux trois Eléphants de surveiller les bulles porteuses de prisonniers. Tous ces hommes sont des gardes d'élite non soumis à la règle de fuite. Une grande console centrale portant plus de cent manettes occupe la majeure partie de la salle.

L'une des trois grandes tours, la plus proche des laboratoires, émet un panache noirâtre. Celle-ci sert de cheminée d'évacuation, aux divers gaz toxiques, conséquences des derniers travaux des scientifiques. La seconde tour abrite l'Oeil d'Arkyn. La nuit tombée une faible lueur phosphorescente semble couronner le sommet de la tour. Une seule issue, très surveillée, donne à l'intérieur de cette tour. Tout curieux devra escalader la haute muraille afin de satisfaire son désir. Après cent mètres d'effort, il découvrira au fond de cette tour creuse, une petite sphère lumineuse, de laquelle partent de nombreux câbles et tuyaux. Vulgairement, Scyd utilise l'Oeil d'Arkyn comme générateur pour ses laboratoires. Une couronne de mécaniques d'acier entoure l'Oeil. Celui-ci est simplement posé sur un piédestal où se raccordent les câbles et tuyaux. Il suffit apparemment de tendre la main pour s'en emparer.

Un gardien veille cependant sur la sécurité de l'Oeil d'Arkyn. Il s'agit de "l'araignée", un gigantesque robot de combat. Celui-ci "non activé" forme la couronne sur laquelle repose l'Oeil d'Arkyn. Activé, ses 24 "pinces" se redressent et forment une véritable cage emprisonnant l'Oeil et son voleur. Chaque pince se termine par un puissant crochet métallique, à la lame effilée. Chacune de ces pinces a un rayon d'action de dix mètres.

Pinces de l'Araignée

Armure : 10
Points de Vie : 12

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Pince	70%	70%	2D10

Nombre d'attaques par round : 24. Au maximum, l'Araignée peut diriger 6 attaques contre un adversaire.

L'Araignée possède un seul point faible, son système de détection. Celui-ci est similaire au système de guidage des Bulles, il remarque uniquement le mouvement. Aussi toute personne qui demeure totalement immobile n'est pas attaquée. Un mouvement lent peut aussi ne pas être remarqué, un jet sous la DEX x 3 permet de la sorte d'échapper à l'araignée. Un voleur qui désire s'emparer de l'Oeil d'Arkyn doit réussir deux jets pour atteindre l'Oeil et s'en emparer, et ensuite deux autres pour sortir de la zone des pinces.

Il n'existe aucun moyen de détruire globalement l'araignée. Elle doit être détruite pince par pince.

L'Oeil d'Arkyn

L'Oeil d'Arkyn, "l'objet" de cette Aventure est bien plus qu'une relique divine, il ne s'agit pas des dents d'un magicien, d'une main d'un prince démon ou que sais-je encore! Selon les enseignements des philosophes, l'Oeil d'Arkyn est une matérialisation des lois qui régisse les quatre éléments, le feu, la terre, l'eau et le vent depuis la prépondérance de la trilogie Doublas, Arkyn, Goldar. Avant celle-ci les éléments luttaient farouchement, nul lieu ne connaissait la stabilité, en quelques heures une paisible vallée boisée succombait à un océan de lave qui le lendemain devenait un océan aux eaux profondes. A la victoire d'Arkyn cha-



que élément fut asservi et le monde se figea, seuls quelques lentes transformations témoignent aujourd'hui de la lutte dérisoire des éléments.

Certains affirment que l'Oeil d'Arkyn existait avant Scyd. Il serait en fait l'incarnation du Dieu lui-même. Celui-ci aurait perdu toute liberté en contraignant les éléments, s'emprisonnant lui-même, afin de soumettre la Nature, fusion des quatre divinités primitives. Cette interprétation ne fait pas l'unanimité, le sens commun refuse de voir une divinité réduite à un "gros oeuf de poule". C'est en effet la forme de l'Oeil d'Arkyn, un objet ovale d'une longueur de vingt centimètres.

L'Oeil émet en permanence une forte luminosité oscillant du jaune au vert. Au contact, l'Oeil s'avère lisse et chaud. Son poids est extraordinaire pour sa taille, au moins trente kilos. L'Oeil est virtuellement indestructible, aucun humain ne dispose d'un pouvoir suffisant pour le détruire. L'Oeil d'Arkyn dispose d'un pouvoir formidable, celui qui le maîtrise contrôle aux quatre éléments, il commande aux lois de la nature. C'est ainsi que Scyd se maintient éternellement jeune. Nul ne sait comment ce Granbreton a réussi à contrôler l'Oeil d'Arkyn et maintient cette puissance divine soumise à sa volonté.

L'Oeil constitue la solution à tous les problèmes des personnages. Tant que Scyd le conserve les Eléphants iront de l'avant, aucune puissance ne peut résister au déferlement des éléments. Pareillement, l'arrivée du Chaos et de la sorcellerie garantit la victoire à Scyd. Si le maintien de l'équilibre ne concerne pas vos joueurs, les désirs de Tyramm les motiveront certainement plus. Tyramm vivant, il ne cessera de poursuivre ses enfants, afin de regagner toute sa puissance. Tout comme Scyd, Tyramm est invincible tant que l'Oeil reste en leur possession.

Scyd a tissé autour de l'Oeil de nombreux enchantements qui le placent sous son pouvoir. Ces enchantements représentent aussi un sérieux obstacle pour tout voleur.

Invisibles, ces protections empêchent de s'emparer de l'Oeil. Elles forment une sphère d'un diamètre d'un mètre tout autour de l'Oeil. Aucune arme n'en viendra à bout. Par contre, tout contact avec cette sphère prévient immédiatement Scyd de la présence d'intrus, des gardes ne sauraient alors tarder.

Cette cage énergétique relie Scyd à l'Oeil. Toute personne touchant la sphère rentre en contact avec ces deux entités. Le seul moyen de s'emparer de l'Oeil consiste à vaincre en un duel psychique la volonté de Scyd. Utilisez pour cela la table de résistance et opposez les POU des deux adversaires. Plusieurs personnes peuvent s'allier pour lutter contre Scyd. Dans ce cas, additionnez leur POU. Pour chaque round où l'un des duellistes est vaincu, celui-ci perd momentanément 1D4 points de POU. Arrivé à 0, la personne est vaincue et tombe dans le coma pour 1D6 heures.

Si Scyd perd ce combat, l'Oeil redevient libre et le Granbreton se met à vieillir. En moins de quelques minutes, Scyd se transforme en un squelette poussiéreux.

Les personnages peuvent rencontrer l'Oeil en trois occasions :

- Dans le camp des Eléphants à Bekfast.
- Dans le train des Eléphants l'emportant vers la Pyramide d'Acier.
- Au coeur de la Pyramide d'Acier.

L'Oeil bénéficie de la présence de l'araignée à Bekfast et dans la pyramide mais non dans le train.

Une fois libéré, l'Oeil exerce les pouvoirs suivants :

- Aucune sorcellerie ne peut être exercée dans un rayon de 100 mètres.
- Toute personne gagne en le touchant la première fois 2D10 points de SAN (si vous appliquez évidemment les règles de la SAN).
- Toute personne hostile à la Loi et déclarée comme telle, (prêtres ou agents du Chaos par exemple) doit réussir un jet sous son POU x 1 si elle s'approche de l'Oeil. En cas d'échec, elle se voit pétrifiée.
- Toute personne qui touche l'Oeil se trouve momentanément en contact avec Arkyn. L'Aventurier conservera seulement de cette expérience un sentiment de calme, d'harmonie, de douce chaleur.

Notes : les personnages peuvent s'emparer évidemment de l'Oeil dès le camp des Eléphants à Bekfast, ou dans le train. Mais il est préférable, pour le bon déroulement de l'Aventure, que les joueurs s'en emparent au moment opportun dans la Pyramide de Fer.

La dernière tour abrite la salle du trône et du conseil où séjourne principalement Scyd, entouré de ses lieutenants et capitaines. Un mobilier sombre aux formes tourmentées décore cette vaste salle. La tour compte au moins cent mètres en diamètre. C'est de cette salle que s'ouvre le couloir menant à la tour de l'Oeil d'Arkyn. Des créatures naturalisées encombrent la salle du trône, celles-ci proviennent des différents plans d'existence où vécut Scyd. Ces créatures, plus monstrueuses les unes que les autres, donnent une touche singulière à ce lieu. Des Aventuriers provenant des Jeunes Royaumes reconnaîtront certains animaux typiques de leur monde d'origine.

Une cohorte entière d'Eléphants surveille et défend les accès menant à cette tour. Si les personnages sont faits prisonniers par les Eléphants, ils seront amenés devant Scyd en ce lieu.

Capturés

Les personnages peuvent être capturés par les bulles, ou encore lors de discrètes visites dans le camp des Eléphants. Tout espion prisonnier sur les ordres de Scyd sera emmené devant lui sur l'heure. Scyd sera entouré de quelques lieutenants mais aussi de deux étranges créatures. Libre à vous de les décrire, il s'agit de deux démons, des émissaires de Tyramm. Dans un premier temps, les lieutenants de Scyd interrogeront férocement les prisonniers. Leurs questions sont des plus banales : qui sont-ils ? que cherchent-ils ? qui les envoient ?...

Mais ils seront des plus insistants, leur promettant mille tortures et morts affreuses. Après un certain temps, les deux démons proposeront leurs talents afin de faire avouer les récalcitrants. En fait ces deux démons dévoués à Tyramm, ont reconnu dans les Aventuriers les descendants de leur maître Tyramm a éduqué tous ses grands serviteurs afin qu'ils "sentent" la présence de ses descendants. Leur véritable but est dès lors, de les amener au grand temple puis à Tyramm. Cependant la suite des événements diverge quelque peu. Intrigué par cette initiative, Scyd n'accédera pas à leurs requêtes. Les démons n'écoutant que le désir de leur maître, attaqueront alors les Granbretons. Bénéficiant de la surprise, les deux démons provoqueront un véritable carnage. Les personnages dans le désordre général n'auront aucune peine à s'enfuir du camp.

Quels renseignements ?

Si les personnages agissent avec habileté, ils devront obtenir les renseignements qu'ils désirent : qui sont les Eléphants, leur grand connétable Scyd, leur but, leurs moyens, leur mystérieuse arme secrète et aussi la date du départ du train emportant l'Oeil d'Arkyn vers la Pyramide d'Acier. Dann le chef des Rebelles compte attaquer ce train afin de s'emparer de cette arme mystérieuse, secret de la puissance des Eléphants.

Le Train

Le train que compte attaquer Dann Walt se compose de quatorze wagons et d'une locomotive. L'ensemble mesure plus de deux cent mètres et pèse plusieurs centaines de tonnes. Cette masse extraordinaire se déplace à cinquante km/h dans un bruit assourdissant. La locomotive, comme chaque wagon, est protégée par un épais blindage à l'aspect sombre. Celui-ci est responsable de la lenteur du convoi. Les Eléphants ont, selon leur habitude, gravé une multitude de frises sur ce blindage.

La locomotive fonctionne sur un générateur situé dans le wagon suivant. Le moteur actionne un système de bielles comme pour les locomotives à vapeur. Ce système, comme le roulement, est lui aussi protégé par les plaques de blindage. Le train représente un adversaire dangereux. Plusieurs tourelles blindées équipées de canon-feu le défendent, ainsi qu'une centaine d'Eléphants, choisis parmi les meilleurs de la garde de Scyd. Il n'existe que deux moyens d'arrêter le train : détruire le générateur, ou détruire la locomotive. Voici une description détaillée du train.

La Locomotive

Equipage : 2 pilotes, 4 scientifiques, 2 canonniers et 6 guerriers.

Armement : une tourelle d'un canon-feu.

Points de Vie : moteur 50, poste de pilotage 30, tourelle 20.

Armure : moteur, poste de pilotage, compartiment arrière 20, tourelle 25.

La locomotive comporte plusieurs postes, un couloir central les relie tous. Le poste de pilotage se situe au sommet de la locomotive, celui-ci est ouvert. Les pilotes sont donc partiellement exposés (tout tir dirigé contre eux est divisé par trois. Un archer avec une compétence de 63% visant un pilote possède uniquement 21% de le toucher. Il est aussi possible de rentrer dans la locomotive par le poste de pilotage. La salle des machines se situe dans la partie basse de la locomotive. Les quatre Scientifiques y séjournent malgré l'inconfort du lieu (bruits violents, chaleur, fumée...) et surveillent le bon fonctionnement du moteur. Les deux canonniers résident dans la tourelle. Celle-ci, comme les autres, est mue par un moteur et peut tourner sur 360. Les six Guerriers se situent dans le compartiment arrière percé de deux meurtrières.

Demandez aux joueurs visant la locomotive quelle partie ils préfèrent : le poste de pilotage, la tourelle, le compartiment arrière ou la partie basse. L'armure et les points de vie de chacune de ces parties sont indiqués précédemment.

La Tourelle

Ce paragraphe concerne aussi les cinq autres tourelles du train blindé. Pour chaque tir ayant percé la protection de la tourelle, jetez un D6 :

1-2 : le tir touche un Canonnier.

3-6 : le tir touche le canon.

Le canon est hors d'usage s'il a enduré plus de vingt points de dégâts. S'il reçoit plus de dix points de dégâts en une seule attaque il explose, tuant les Canonniers. Une cloison blindée isole la tourelle de son wagon protégeant ainsi les autres passagers.

Si l'un des canonniers est mort, la manipulation du canon-feu devient plus difficile pour le survivant. L'attaque du canon est ainsi divisée par deux. Si le canonnier a une compétence de 60% sa valeur tombe à 30%.

La portée de ces canons-feux est de 200 mètres et ils occasionnent 10D6 points de dégâts. Cependant la vitesse du train et celle des cibles handicapent sérieusement la précision du tir. Aussi utilisez la table suivante pour déterminer les dégâts pour un touché :

- **Critique** : le canon-feu a mis au but. La cible visée endure 10D6 points de dégâts.
- **Touché normal** : le canon-feu a touché au voisinage de sa cible. Celle-ci endure le souffle de l'explosion et quelques débris soit 5D6 points de dégâts. (Les personnages dans un Crapacier endurent seulement 3D6).

Dans le cas d'une maladresse jetez 1D6 :

1 : le canon est définitivement enrayé.

2 à 5 : le canon feu est enrayé pour 4 rounds.

6 : le canon feu explose...

Utilisez le personnage suivant pour représenter tous les Canonniers.

Guerrier Eléphant
Nationalité : Granbretonne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	13	15	13	14	10

Armure : demi-plaques 1D8-1
Points de Vie : 17
Blessure grave : 9

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Hache de bataille	60%	60%	1D8+2+1D6
Dague	40%	40%	1D4+2+1D6
Canon feu	60%	-	10D6

Le poste de pilotage commande non seulement à la locomotive mais aussi aux armes installées à son avant, deux sphères métalliques situées juste sous son habitacle. Celles-ci peuvent émettre un puissant rayon désintégrateur dans l'axe de la marche du train, causant 20D10 points de dégâts. Leur utilisation consiste à détruire tout obstacle dressé sur la route du train. Des lames et des points d'acier garnissent aussi l'avant de la locomotive. Celles-ci rendent vaines toute tentative de sauter de la voie sur le train. Ces lames dépassent même quelque peu de la voie. L'utilisation des désintégrateurs consomme énormément d'énergie. Chaque utilisation ralentit la vitesse du train de 5 km/h.

Si les Pilotes sont tués ou le poste de pilotage détruit, le train continue sa course, bloqué à la vitesse de ce moment.

Utilisez le personnage suivant pour représenter les deux Pilotes.

La salle des machines abrite le moteur et quatre Scientifiques (prenez les caractéristiques des Pilotes pour les représenter). Pour

Scientifique, Eléphant.
Nationalité Granbretonne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	15	14	19	16	15	11

Points de Vie : 17
Blessure Majeure : 9
Armure : Plaques et heaume 1D10+2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	51%	42%	1D6+1D6+1
Dague	30%	30%	1D4+2+1D6

Compétences : Connaissance de la Mécanique 80%, Piloter 90%.

Notes : un Pilote suffit pour conduire le train. Tant que le poste de pilotage n'est pas réduit à 0, le second Pilote peut tenter de réparer les dégâts occasionnés. Par round où il réussit un jet sous Connaissance de la Mécanique, il répare deux points.

toute attaque qui perce le blindage de ce poste, jetez 1D6.

1 : un Scientifique est touché.

5-6 : le moteur est touché.

Pour chaque dégât occasionné au moteur, jetez 1D100. Si le résultat est inférieur à ces dégâts, le moteur explose et avec lui la locomotive. Le train s'arrête alors 2D6 rounds plus tard. Les Scientifiques présents peuvent réparer le moteur de la même façon que les Pilotes. Par points de dégâts infligés au moteur, la vitesse du train chute de 1 km/h (toute réparation augmente pareillement la vitesse). Le compartiment arrière abrite 6 Guerriers. Ceux-ci disposent de deux meurtrières. Seul un critique permet de toucher un Guerrier visant derrière une meurtrière. Dans tous les autres cas, il faut d'abord percer le blindage avant d'espérer blesser un de ces hommes encore protégé par son armure. Utilisez les caractéristiques suivantes pour représenter les Guerriers du train.

Guerrier Eléphant
Nationalité Granbretonne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	17	15	13	15	16	14

Points de Vie : 20
Blessure grave : 10
Armure : Plaques et heaume 1D10+2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	70%	70%	1D10+1D6+1
Lance feu	50%	-	5D6
Bouclier	-	50%	-

Compétences : Eviter 40%, Equitation 50%.

Des joints métalliques articulés permettent de passer protégé d'un wagon à l'autre. Les portes étant verrouillées de l'intérieur, les seuls moyens pour s'introduire dans le train consistent à pénétrer par le poste de pilotage, par les tourelles explosées ou encore à crocheter les portes.

Wagon Tir (wagons 3, 6, 10, 13, 11)

Equipage : 2 canonniers, 8 guerriers.
Armement : une tourelle d'un canon-feu.
Points de Vie de la Tourelle : 20
Armure : 10 (20 pour la Tourelle).

Il existe cinq wagons de ce type. Chacun d'eux possède une tourelle munie d'un canon-feu. Le blindage de ces wagons est percé de six meurtrières (un tir contre ces wagons vise au choix de l'attaquant la tourelle ou le wagon).

Wagon Générateur (wagon1)

Equipage : 6 scientifiques
Armement : aucun
Armure : 20
Points de Vie : 50

Pour tout coup perçant le blindage, jetez 1D6

1 à 2 : un Scientifique est touché.

3 à 6 : le générateur est touché.

Si le générateur est touché, jetez 1D100. Sur un résultat inférieur à deux fois les dégâts endurés, le générateur explose, volatilisant ce wagon, la locomotive et les wagons 2 et 3. Le train s'arrête alors après 1D6 rounds.

Les Scientifiques présents dans le wagon peuvent aussi réparer le générateur. (voir le moteur de la locomotive).

Tout point de dégâts infligé au générateur ralentit la vitesse du train d'un km/h.

Wagon Stock (wagons 2, 4, 5, 11, 12)

Equipage : aucun
Armement : aucun
Armure : 10

Ces cinq wagons sont tous identiques, de grands vantaux permettent d'y stocker du matériel de grande dimension. Ces wagons transportent chacun dans ce convoi un énorme canon-feu destiné à briser les murailles des cités assiégées. Chacun de ces canons cause 20D6 points de dégâts.

Wagon de l'Oeil d'Arkyn

Equipage : aucun
Armement : aucun
Armure : 30

Ce wagon, le mieux protégé du train, renferme l'Oeil d'Arkyn. Deux ouvertures permettent d'y accéder, celles-ci communiquent directement avec le wagon précédent et le suivant. Tout coup qui perce le blindage de ce wagon a 20% de chance de toucher l'Oeil d'Arkyn. Dans ce cas, jetez 1D10.

- 1 à 3	Un terrible orage éclate immédiatement. Une nuée noire couvre immédiatement le ciel, la foudre s'abat continuellement autour du train. Les rafales, les trombes d'eau diminuent tous les jets de dés de 10%.
- 4 à 5	Un séisme secoue le sol, l'espace de quelques secondes. Le train perd 1D10 km/h, toutes les compétences le round suivant, sont divisées par deux.
- 6 à 8	Rien ne se passe.
- 9	Un éclair lumineux part de l'Oeil d'Arkyn, traverse le blindage et se ramifie dans les cieux où il disparait. Un grondement terrifiant accompagne cet éclair. Tous les personnages devront réussir un jet sous 4 x CON, en cas d'échec, ils deviennent sourds pour 1D3 heures et perdent définitivement 10% en Ecouter.
-10	Toutes les personnes vivantes dans un rayon de 30 mètres doivent réussir un jet sous la CON x 5 ou sont alors transformées en statues cristallines similaires à celles de Bekfast.

Après un jet de Voir réussi, les personnages remarquent que ce wagon est particulièrement blindé et ne possède nulle ouverture.

Wagon des Gardes de l'Oeil d'Arkyn (wagons 7,9)

Equipage : 6 gardes d'élite et un commandeur.

Armement : aucun

Armure : 10

Ces deux wagons entourent le porteur de l'Oeil d'Arkyn. Chacun d'eux est percé de quatre meurtrières. Tout coup qui perce le blindage a 20% de toucher l'un des passagers. Utilisez les caractéristiques suivantes pour les six gardes d'élite de chaque wagon.Ces gardes sont commandés par Klaigann et Den Orlann.

Klaigann est un ancien Commandeur Loup banni à la suite du meurtre d'un Commandeur de son Ordre. Ulcéré, Klaigann a reçu cette condamnation comme une injustice manifeste. Rejeté parmi les Sans-Masques, Klaigann a suivi avec empressement les espions à la solde de Scyd. Rapidement, Klaigann a montré sa valeur et a regagné ses galons. Fidèle à son nouvel ordre, Klaigann refusera toute rédition et, entraînant ses hommes, il se battra jusqu'à la mort.Klaigann est le commandant du train. Craignant pour le trésor de son maître, il ne quittera jamais son wagon, mais enverra quatre hommes contre-attaquer si les Eiriens s'infiltrent dans la partie avant du train.

Den Orlann a raté une belle carrière de troubadour. Sa naissance noble lui a valu le titre de Commandeur. Mais à la première bataille, Den s'est enfui lâchement. Rejeté parmi les Sans Masques, il a lui aussi rejoint les Eléphants. Sa belle prestance et ses nobles manières lui ont apporté la charge de Commandeur. Malheureusement, Den est resté tout aussi lâche. Orlann conservera ses gardes autour de lui, tant que le train roulera. Si le train s'arrête, il les enverra charger à l'extérieur afin de s'en débarrasser, et se saisira de l'Oeil d'Arkyn (utilisez la table de l'Oeil d'Arkyn) afin de se protéger des assaillants.

Klaigann
Commandeur (wagon 7)
Guerrier Nationalité Granbretonne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	18	16	16	18	13	14

Points de Vie : 22

Blessure grave : 11

Armure : Plaques et heaume 1D10+2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	93%	99%	1D10+1+1D6
Epée courte maingauche	81%	79%	1D6+1+1D6
Arbalète	60%	-	3D6

Compétences : Eloquence 52%, Chercher 41%, Eviter 23%, Equitation 30%.

Den Orlann
Commandeur (wagon 9)
Noble Nationalité Granbretonne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	17	16	12	14	13

Points de Vie : 18

Blessure Majeure : 9

Armure : Plaques et Heaume 1D10+2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Sabre	71%	79%	1D6+1+1D6
Bouclier	-	83%	-
Lance feu	56%	-	5D6

Compétences : Connaissance de la Musique 80%, Chanter 56%, Jongler 63%, Equitation 48%.

Garde d'Élite
Nationalité Granbretonne

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	18	16	15	16	14	9

Points de Vie : 22

Blessure Majeure : 11

Armure : plaques et heaume 11

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Lance-feu	70%	-	5D6
Hache à deux mains	80%	80%	3D6+1D6
Pied	50%	-	1D6+1D6

L'Attaque du Train

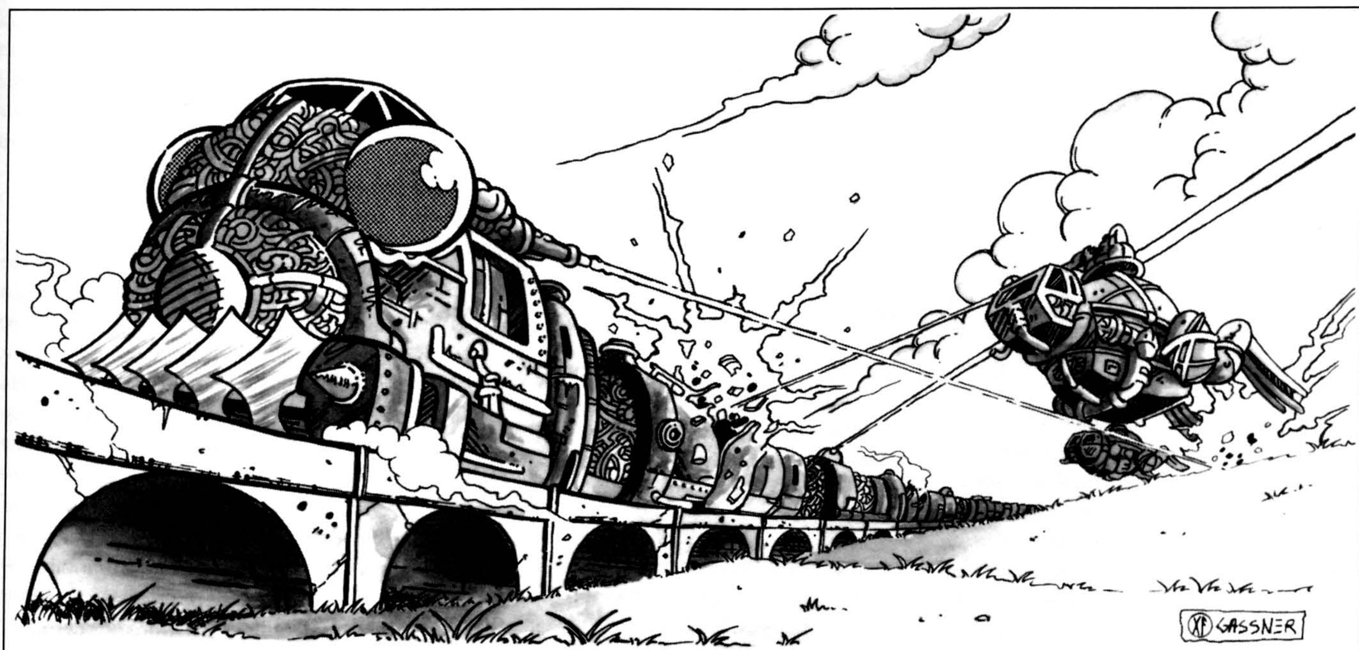
Les personnages, avec Dann, disposent d'une petite semaine pour préparer l'attaque du train. La voie se révélera être indestructible, la pierre synthétique du Tragique Millénaire résistant à tous les moyens utilisés. Dann cherchera à rallier les bandes de l'IRA voisines, mais aussi le site le plus favorable pour l'attaque. Les personnages pourront participer à cette dernière recherche, (occasion qui se prête à des rencontres diverses).

Deux sites se distinguent particulièrement. Le premier est une vaste plaine vide de tout obstacle. Les cavaliers et conducteurs de Crapaciers ne devront pas tester particulièrement leurs compétences lors de la poursuite. Par contre, ils seront exposés aux tirs provenant du train. Le second est une grande vallée parsemée de nombreux arbustes et de ruines. Les poursuivants devront tester leurs compétences afin d'éviter ces obstacles. Chaque cavalier ou Pilote de Crapacier jettera un D100 sous son POU x 5 tous les deux rounds. En cas d'échec, il devra tester sa compétence Piloter ou Equitation afin d'éviter un obstacle. Par contre les Eléphants du train auront un malus de 10% à leur tir en raison de ces mêmes obstacles.

Les personnages devront choisir le site retenu pour l'embuscade. Leur avis fera pencher la balance.

La décision prise, Dann ordonnera la construction d'une barricade sur la voie. Le jour de l'embuscade, les Eiriens seront une centaine de cavaliers en plus des hommes de Walt. Ces cavaliers, des hommes des clans de la lande, montent les poneys d'Eire. Ceux-ci atteignent quasiment la taille d'un cheval.

Le train arrivera en milieu d'après-midi ; si les personnages observent le ciel, un jet de Voir réussi leur indiquera la présence de trois ornithoptères suivant le train. Il est intéressant pour le bon déroulement de l'Aventure que les personnages ne s'emparent pas de l'Oeil d'Arkyn dans cette action. Au dernier moment, s'ils réussissent à stopper le train ou à le prendre d'abordage, plusieurs dizaines



d'ornithoptères apparaîtront et provoqueront la fuite des Rebelles. Les tirs des lance-feu empêcheront toute approche du train. Après l'apparition des ornithoptères, un autre train arrivera. Celui-ci compte assez d'hommes et de canons pour faire fuir les Rebelles. Si vous voulez le représenter, utilisez le premier train mais en ajoutant soixante Guerriers Eléphants dans les wagons de stocks. La tactique des Rebelles sera la suivante :

- A l'aide des canons des Crapaciers ils tenteront de percer plusieurs brèches dans les wagons alors que les cavaliers essayeront de prendre pied sur le train. Ce saut demande un jet sous 4 x DEX. Pour rester sur le train, un jet sous 5 x FOR est nécessaire à chaque round. La meilleure tactique consiste évidemment à détruire la locomotive. Lancer un D6 à chaque round, afin de simuler les actions des Rebelles, tant que le train ne s'est pas arrêté.

1 : Les rebelles ont détruit une tourelle du train (déterminez-là sur le plan).

2 : Les rebelles ont tué 1D3 guerriers d'un wagon (déterminez le wagon visé).

3 : Le moteur de la locomotive perd 1D8 points de vie.

4-5 : 1D10 rebelles prennent pied sur le train.

6 : Rien.

Jetez aussi 1D6 afin de déterminer les pertes des Rebelles.

1-2-3 : Les rebelles perdent 1D10 cavaliers.

4-5 : Les rebelles perdent un crapacier.

6 : Rien.

A chaque tour de combat, effectuez un jet de pourcentage ; si le résultat est inférieur ou égal au nombre de Rebelles ajouté au nombre de personnages qui ont pris pied sur le train, ces derniers ont réussi à prendre le contrôle du train. Le convoi se trouve alors contraint et forcé de s'arrêter. Les Rebelles ne font aucun prisonnier...

Pour chaque tour de combat, jetez 1D6 pour chaque Aventurier ou groupe d'Aventuriers qui se trouve sur un Crapacier :

1 : Le personnage est mis en joue par deux guerriers.

2-3 : Le personnage est mis en joue par un guerrier.

4 : Le personnage est mis en joue par un canon feu.

5-6 : Rien.



Hysand

Le Temple de Hysand

Les habitants de l'Eire appellent Hysand, les ruines d'une cité du Tragique Millénaire située sur la côte Ouest. Pour cette cité construite à partir de zéro les constructeurs utilisèrent un matériau similaire à la coque de l'arche. Cet alliage fut seulement utilisé pour la réalisation des armatures des immeubles, si bien que ces charpentes métalliques hautes de vingt, trente étages sont les derniers vestiges de cette cité. Les parois de verre, les cloisons et parois synthétiques ont toutes été désagrégées par les effets du Temps. Ces milliers de tours en poutrelles d'acier reliées entre elles par des galeries suspendues forment une véritable toile d'araignée aérienne couvrant plusieurs milles. Les débris de ces constructions accumulés à leur base ont été réduits par l'agression des siècles en un sable fin de couleur noire. Celui-ci couvre en une épaisse couche toute la superficie de l'ancienne ville et descend jusqu'au rivage.

Le premier Arbre des Enfers fut planté dans ces ruines. Depuis lors le site est devenu le premier lieu de culte pour les fidèles de Tyramm. Ceux-ci occupèrent facilement l'endroit abandonné aux vents du large et aux oiseaux de mer depuis des siècles. Aucun chemin ne mène à Hysand perdu dans les froides étendues de la côte ouest où s'échouent les icebergs. Une région sauvage borde Hysand, de basses collines désertées de toute vie. L'Arbre des Enfers à Hysand est l'un des plus grands déjà existant sur le sol de l'Eire. Sa cime dépasse les immeubles de plus de dix mètres. Autour de ce colosse s'organise toute la vie des fidèles. Une centaine de statues, hautes de cinq mètres, se dressent au hasard dans les ruines de la cité. Toutes représentent le même sujet : Tyramm.

Sa mégalomanie l'a poussé à exiger des humains sous sa coupe une adoration servile. Ceux-ci se réunissent chaque jour autour de ces statues pour louer les exploits du grand Tyramm et renouveler leur soumission. Ces prières ont lieu à la fin de la journée au moment du lever de la lune. Si les aventuriers interrogent les sculpteurs sur leur modèle, ceux-ci répondront qu'ils ont tous eu des visions lors de leur sommeil. Ces visions représentaient "l'homme" dans cette pose maintenant sculpté dans la pierre. Les sculpteurs retirent un grand honneur et une grande fierté de ces visions, ils se montreront des interlocuteurs particulièrement méprisants. Ces statues n'ont aucun pouvoir particulier si ce n'est de satisfaire les ambitions de Tyramm.

Une carrière, située non loin de Hysand, dans les collines, abrite le chantier où sont sculptées les statues. Plusieurs centaines d'ouvriers y vivent, s'abritant dans de petites galeries creusées dans le roc. Plusieurs chariots quittent quotidiennement la carrière soit à destination de Hysand ou d'autres lieux destinés à devenir des temples. La présence d'une statue n'est nullement nécessaire à l'établissement d'un temple, mais elle l'est hautement aux yeux de la mégalomanie de Tyramm.

Les personnages pourront rencontrer au cours de leur voyage vers Hysand plusieurs chariots chargés de ces lourds fardeaux. Ils peuvent tout aussi bien en rencontrer un en plein coeur de l'Eire continuant sa route vers le temple qui l'attend.

Le Grand Temple à Hysand se compose de trois lieux sacrés, situés tout autour de l'arbre. Chacun d'eux est en fait un simple espace dégagé, délimité par un cercle de pierres gravées. Les inscriptions dans la pierre sont d'anciens symboles tout droit sortis de l'antique culture celte. Mais avant celà, toute personne possèdant un score en Connaissance du Monde Ancien supérieur à 60 et réunissant son jet peut estimer ces signes antérieurs de plusieurs millénaires au Tragique Millénaire. Une statue occupe le centre de chaque espace sacré. Nul n'a le droit de franchir le cercle de pierre s'il n'est déjà initié ou entre pour subir ce rituel. Le profanateur éventuel risque de finir lynché par la foule en colère. Ces lieux n'ont aucun pouvoir si ce n'est durant chaque nuit de pleine lune où ils permettent la réalisation du rituel d'initiation.

Toutes les habitations à Hysand se perchent dans les étages supérieurs des tours métalliques. Elles sont formées à partir de bois de flottage, de planches, de troncs rapportés des villages les plus proches, assemblées tant bien que mal. Les alvéoles perçant les poutrelles permettent une ascension assez facile mais demandant une excellente condition physique. Les poutrelles horizontales mesurent pour la plupart trente centimètres de large. Le déplacement sur une telle surface demande un minimum d'adresse et d'entraînement. Tant que les personnes marchent calmement et prudemment, ils se préservent d'une chute, bien que les vents violents soufflant du large... Cependant, dès qu'une personne agit de façon moins sereine : course, combat... elle doit pour chaque round d'action inconsidéré réussir un jet sous la DEX x 5 si elle ne veut pas s'écraser sur le sol.

Les Fidèles

Plusieurs centaines de personnes demeurent à Hysand. Toutes sont des fanatiques dévouées à Tyramm. De temps à autre, des petits groupes de pèlerins de vingt, trente personnes viennent en ce lieu, comme en d'autres temples, pour recevoir l'initiation. Ces cortèges chantant la gloire de Tyramm, sont de plus en plus nombreux en Eire. Les personnages en rencontreront certainement au cours de leurs tribulations. A côté des demeures misérables une riche décoration orne l'architecture squelettique de Hysand. Des bannières par milliers vertes or, rouges bleues ondulent sous le souffle du vent, des caisses entières emplies de pétales de fleurs attendent la main de l'homme pour être lancées dans les airs, des bûchers de bois gorgés d'essences aromatiques délimitent une voie sortant de la mer et se dirigeant vers le grand arbre. Les habitants ont construits cette décoration en l'honneur de l'arrivée de Tyramm.

Les fidèles à Hysand comprennent les nouveaux venus non encore initiés. Ils constituent la majorité des personnes présentes. Leurs origines sont diverses, mais tous proviennent d'Eire. La plupart forme de petits groupes, issus du même clan. Les personnages obtiendront des réponses similaires pour ces pèlerins. Des monstres avaient envahi leurs terres causant mort et destruction. Nul ne pouvait les terrasser. Mais des émissaires de Tyramm ont vaincu le péril, provoqué par l'incurie coupable de leur ancien chef. Heureusement les émissaires ont montré la voie. Après le bannissement des anciens chefs, ils les ont élus comme nouveaux responsables...

Quant à eux, emplis d'une foie ardente, ils viennent se plonger au coeur de leur nouvelle divinité. Tous semblent atteints d'hystérie collective, attendant un miracle, un signe. Aucun ne plaisante sur ce sujet. A part ces informations et toujours la même litanie louant la gloire et la puissance de Tyramm, les personnages n'obtiendront rien des fidèles. En voici deux, à titre d'exemple :

Niel Dougas

Niel est un jeune chasseur d'un clan de la plaine centrale. De grande taille, courageux et habile aux armes, il espère être accepté comme initié. Son souhait le plus cher est de rejeter à la mer les Granbretons. C'est pour cela qu'il a rejoint Tyramm présenté par ces missionnaires comme le Dieu libérateur de l'Eire. Quelque peu obstiné, Niel niera toute

accusation proférée contre son dieu, même si les preuves lui sont "mises sous le nez". En dépit de son caractère aimable, il dénoncera aux missionnaires tout "calomniateur" de sa divinité.

Karl Fortas

Karl est un artisan d'une trentaine d'années, un tanneur de peaux. Karl vivait auparavant "paisiblement" au sein d'un clan des collines. Eloigné de Branarvan, les Granbretons les dérangeaient peu. L'artisan d'habitude réservé sera fort loquace autour d'une bouteille, son activité favorite aprèsson métier. Malgré tout, Karl ne pourra expliquer pourquoi il a quitté son clan pour venir ici. Tout comme son adhésion au nouveau culte, cela lui semble évident, naturel. Comme nombre d'Eiriens, Karl vaincu par le Chaos grandissant, a succombé à l'appel de Tyramm.

Les Initiés

Fidèles type de Tyramm
Nationalité : Eire

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	12	10	13	12	10

Points de vie : 16
Blessure Majeure : 8
Armure : cuir (D6-1)

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	50%	1D4+2+1D6	50%

Compétence : Pister 30%, Embuscade 20%.

Les initiés sont une petite centaine à Hysand. En effet, pour la plupart, ils quittent les lieux une fois intronisés. Tous portent comme signe distinctif une cape verte. Leur rôle à Hysand est essentiel, ils encadrent les nouveaux venus et prêchent la parole sacrée. Celle-ci tient en quelques phrases. Les Eiriens sont le peuple élu de Tyramm et doivent à ce titre se libérer de leurs chaînes et propager le nom de Tyramm à travers l'Europe. Un message banal, très semblable à celui des charlatans et autres fous prophètes, nombreux dans l'Europe du 6ème millénaire. Cependant, ces propos prennent une toute autre dimension lorsqu'ils sont proférés par un initié devant un auditoire attentif. Ils fascinent toute personne qui tend alors l'oreille. Ce pouvoir de persuasion provient en fait de Tyramm et trouve sa source dans le phénomène de l'initiation. Lors de celle-ci, chaque participant perd son intégrité et son indépendance pour tomber sous la coupe de Tyramm. Au bout de quelques mois, après cette cérémonie, l'intronisé a perdu lentement sa personnalité. Il ne reste plus qu'une façade composée d'habitudes, de manies. Ce naufrage se réalise sans que la victime puisse s'en apercevoir, tout au contraire elle éprouve progressivement un sentiment d'extase, d'harmonie... Cet avilissement de la personnalité s'accompagne d'une lente dégradation physique. L'initié néglige tout soin corporel et son corps semble se voûter, ses yeux s'exorbiter, sa pilosité se développer. En fait ils évoluent vers un être mi-humain, mi-sanglier, tels les anciens serviteurs de Tyramm à l'âge du bronze.

Il n'y a aucune hiérarchie parmi les initiés, chacun d'eux est directement commandé par Tyramm. Pour toutes ces raisons, aucun d'entre eux ne révélera quoi que ce soit sur son dieu. Les initiés représentent des adversaires redoutables, ils sont prêts à tous les sacrifices pour atteindre leur but.

Vax Djann

Vax est un jeune garçon de neuf ans, la mine angélique mais initié depuis une lune. Son jeune âge lui donne une grande célébrité auprès des fidèles. Nombreux sont ceux qui le suivent à l'écoute de ses paroles, étranges dans la bouche d'un enfant de neuf ans. Vax a déjà été englouti par Tyramm, plus rien en lui n'évoque l'enfance.

Ran Gelfer

Ran est le type même de l'initié, un Eirien d'une trentaine d'années maintenant réduit à une épave. En dehors de quelques souvenirs creux de son ancienne existence, Ran n'est plus.

Note : Tyramm contrôle les initiés, cependant il ne voit ni n'entend par leurs sens aussi ne pourra-t-il identifier les personnages. Cependant ce contrôle permet à Tyramm d'entreprendre de vastes actions toutes parfaitement coordonnées. Ceci sera particulièrement éprouvant pour les aventuriers s'ils sont poursuivis par les sbires de Tyramm.

Les Démons

Les démons sont une centaine à Hysand. Tous sont des enfants des arbres noirs. Ils se montrent des plus discrets, en fait ils attendent dans les dunes aux alentours d'Hysand un ordre de leur créateur. Ils n'interviennent aucunement dans les affaires du Temple. Nul parmi les initiés et les fidèles ne s'aventure dans cette région. Tout d'abord la "loi" l'interdit et deuxièmement personne n'en est revenu. Les démons trompent leur ennui de ces visiteurs inattendus !

Les démons autour d'Hysand ont conservé leur apparence initiale, celle de grands serpents aux ailes de cuir. Les personnages pourront du Temple, discerner d'étranges créatures volant dans les cieux. Toute confrontation sera éminemment périlleuse. Cruels, pervers, les démons joueront au chat et à la souris avec toutes leurs proies avant d'en finir. Là, réside la seule chance de ces victimes. Joueurs avant toute chose, les démons laisseront à leurs visiteurs une chance, même minime, de leur échapper.

Démons des Arbres Noirs
Démons de Combat

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	19	24	12	17	18	1

Points de vie : 31
Blessure majeure : 16
Armure : 4 points de peau

Armes	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	60	1D10+2D6	-
Constriction	50	3D6	-

Notes : le Démon peut tenter au cours du même round de mordre et d'envelopper de ses anneaux un adversaire. Tout personnage pris dans les anneaux du Serpent devra réussir un jet sous la DEX x 5. En cas d'échec, il ne peut plus se battre. Son dernier espoir consiste à vaincre la force du Serpent dans un combat FOR contre FOR. En effet, par round de constriction, le personnage endure automatiquement les dégâts d'une attaque.

Ces démons ont le pouvoir de changer d'apparence à volonté. Ainsi ils adoptent une morphologie humaine lors de leur mission en Eire (voir le chapitre Great Rock).

L'Arrivée des Aventuriers

Malgré le désordre que connait la communauté d'Hysand, il est manifeste que les personnages devront adopter une quelconque couverture afin d'observer en toute quiétude. En effet, les étrangers au culte sont mal vus en ce lieu au point de finir comme sacrifices lors des cérémonies d'initiation. La solution idéale consiste à rallier un groupe de pèlerins en route pour Hysand. Ainsi nul ne se posera de question à leur sujet. Il est aussi préférable qu'ils adoptent la mode vestimentaire en vigueur en Eire. A de rares exceptions très remarquées, toutes les personnes présentes à Hysand sont des Eiriens. Ces dispositions prises permettront à tout groupe discret de passer inaperçu. Dans le cas contraire, il y a fort à parier que ces étrangers attirent l'attention de quelques fidèles et initiés.

Hysand compte peu de lieux remarquables. Les rares endroits intéressants pour le scénario sont les deux cercles de pierres où se pratiquent les initiations, l'arbre des enfers, la région des démons.

Les Evénements

Les journées à Hysand en dépit de leur désordre se ressemblent toutes. Les personnes présentes passent la plupart de leur temps à de menues occupations, bon nombre demeure même prostrées entre deux prophéties, initiations ou sacrifices. Seules ces manifestations rompent la torpeur des habitants de Hysand. Ces événements débutent toujours à l'improviste sous l'impulsion d'un initié, lui-même possédé par Tyramm.

Les Prophéties

Une dizaine de Prophéties ont lieu par jour. A chaque fois un initié commence à parcourir la cité en ruine en appelant les fidèles à venir écouter la parole sacrée de Tyramm.

Généralement une centaine de disciples se rassemblent autour du prophète. Celui-ci grimpe alors sur les ruines et harangue la foule rassemblée. C'est ainsi que les nouveaux venus se préparent à la cérémonie d'initiation. En aucun cas les initiés ne parlent des héritiers de Tyramm devant des fidèles et encore moins devant des étrangers au culte. En dehors du message de "propagande" décrivant un avenir de gloire et de puissance les prophéties contiennent certaines informations. A travers les phrases enflammées des prédicateurs exaltés, les aventuriers apprendront ceci :

- Tyramm était un homme à l'origine. A la différence de ses semblables, il réussit à défier les anciens dieux et à s'emparer de leurs pouvoirs.

- Trahi par les siens, Tyramm fut jeté dans les limbes desquels il émerge après avoir triomphé de la mort.

- Aujourd'hui Tyramm reprend sa lutte. Ses serviteurs eux aussi échapperont à leur destin de mortels. Ils connaîtront la puissance et la gloire pour l'éternité.

- Les Eiriens sont le peuple élu par Tyramm. Eux seuls règneront sur leur monde.

(Ces déclarations sont évidemment fausses, mais elles connaissent un grand succès auprès des fidèles de Tyramm)

Les Initiations

Les initiations ont lieu en fin de journée, lorsque la lune commence à apparaître. Un initié entre dans l'un des deux cercles de pierre et harangue les fidèles. Tous alors se rassemblent autour du cercle. L'initié parait réellement en transe, le corps agité de spasmes et couvert de sueur, les yeux révulsés. Il appelle alors certaines personnes par leur nom, celles-ci entrent immédiatement dans le cercle. Trente à quarante personnes sont appelées à chaque initiation.

Une heure durant, les personnes dans le cercle dansent sauvagement tout en poussant des cris furieux. L'initié quant à lui, se tient au centre du cercle et récite les paroles sacrées. Tout au long du cérémonial, la frénésie des danseurs augmente sans cesse suivant les incantations de l'initié. Puis tous se figent lorsque celui-ci se tait, environ une heure après le commencement de la cérémonie. Après quelques minutes d'un silence pesant, deux ou trois danseurs avancent au centre du cercle et déclarent être prêts au sacrifice. Loin d'être accablés, ils paraissent joyeux et fiers de cet "honneur". Aussitôt les autres disciples sortent des couteaux et se jettent sur les sacrifiés qui demeurent impassibles. Après dix minutes de boucherie, les nouveaux initiés se retirent hagards. La cérémonie est finie. Aucune démonstration de l'existence de Tyramm ne ressort du rituel. Bon nombre de sectes sanguinaires procèdent de la sorte. Aussi les personnages demeureront certainement sceptiques. Cependant s'ils interrogent les nouveaux initiés ils obtiendront les mêmes réponses. Tous affirment avoir vu et entendu Tyramm. Chacun d'eux a reçu de son dieu une mission, pour la plupart prêcher la bonne parole auprès d'un clan. Un aventurier observateur pourra remarquer les mêmes changements chez les nouveaux initiés, un regard absent, une expression satisfaite et surtout un nouveau langage.

Ces Eiriens utilisent désormais des mots, des tournures étrangères à leur parlé traditionnel.

Les Sacrifices

Un sacrifice a lieu chaque nuit. Les victimes sont les prisonniers des serviteurs de Tyramm. Il s'agit le plus souvent d'opposants à la nouvelle foi. Les fidèles les maintiennent prisonniers dans un enclos construit sur le rivage d'Hysand. Une vingtaine de personnes y demeurent attendant leur fin.

La nuit tombée les disciples construisent un bûcher dans chaque cercle alors que les initiés amènent les sacrifiés. Après une courte cérémonie où les initiés dédient ces victimes à Tyramm, les deux bûchers sont allumés...

Les Poursuivants

Lors de leur séjour à Hysand les personnages peuvent être reconnus. Tout d'abord comme de simples intrus. Dans ce cas, ils devront échapper aux griffes des fidèles et des initiés s'ils ne veulent se retrouver ligotés sur un bûcher. Cependant les personnages peuvent être aussi reconnus comme les héritiers de Tyramm. Certains démons sont à même de



les identifier, à vous de décider si les démons rencontrés par les personnages peuvent percer leur véritable identité. Les initiés ne peuvent reconnaître les aventuriers que si ceux-ci les mettent eux-mêmes sur la voie.

Les disciples ne peuvent absolument pas les identifier. Par contre les aventuriers le seront automatiquement s'ils rentrent dans l'un des deux cercles de pierre. Aussitôt Tyramm ordonnera à ses démons et à ses serviteurs de s'emparer de ses descendants... (n'oubliez pas que le Bâton Runique porte un regard bienveillant sur les personnages).

Dès que les personnages seront reconnus par Tyramm (à Hysand ou ailleurs) celui-ci enverra plusieurs groupes à leur poursuite. Chacun d'eux est dirigé par un démon et comporte deux initiés eiriens ainsi que des "étrangers". Tyramm a en effet recruté pour cette tâche des aventuriers hors du commun à travers les âges et les mondes. Chacun de ces hommes est maintenant sous son contrôle comme les initiés ou les démons. Le but de chacun de ces groupes est de ramener vivant à Hysand les personnages. Là, Tyramm, via les cercles de pierre, les amènera en son palais.

Chaque groupe agit indépendamment. Ils utiliseront la ruse, monteront des embuscades afin de les capturer vivants. Utilisez ces poursuivants afin de faire monter la tension. Des cavaliers apparaissant régulièrement au loin derrière les personnages, ont un effet garanti. En cas d'affrontement dans une zone non soumise au Chaos le démon verra ses capacités réduites.

Groupe 1

Neesha

Neesha
Femme/Jaguar hybride du Chaos

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	23	15	8	10	17	13

Points de Vie : 26
Armure : Demi-plaques 1d8-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	60	1d6+1+1d6	60
Morsure	45	2d6	-
Griffe	80	1d10+1d6	25

Note : chaque round, Neesha attaque avec la rapière, une morsure , et une attaque de griffe. Si son épée est cassée ou perdue, elle effectuera deux attaques de griffe et une morsure.

Compétences : Embuscade 80, Equilibre 85, Grimper 65, Ecouter 70, Sentir 70, Pister 55

Neesha est une créature attirante, mais son coeur est empli de haine. Sa fourrure est noir de jais, sa tête est celle d'un jaguar avec des yeux et un nez humains, ainsi que ses membres. Du jaguar elle possède aussi la queue et les griffes. Elle est sans cesse en train de grogner.

Almandric

Almandric
Noble-Sorcier-Guerrier Melnibonéen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	16	13	25	37	14	12

Point de Vie : 17
Armure Démon : 9 points

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Cimeterre	98	3d6+2	95
Dague	45	1d4+2+1d3+1d6	40
Dague lancée	85	2d4+2+1d3	-

Compétences : Equilibre 54, Crédit 90, Dissimuler 40, Evaluer un Trésor 30, Ecouter 80, Mémoriser 30, Connaissance des Plantes 64, Connaissance des Poisons, Equitation 90, Monter un dragon 50, Sentir 25, Voir 70, Nager 30, Goûter 40

Magie : Sur la Terre du Tragique Millénaire, Almandric sait qu'il a peu de chances d'invoquer des démons ou des élémentaires, et aucune chance d'invoquer de Seigneur du Chaos. Ses chances sont réduites à ce qui suit.
Démons : Combat 10, Désir 10, Savoir 10, Possession 5, Protection 6, Voyage 9
Elémentaires : tous à 9 sauf Feu à 8
Autres : Lassa 6, Straasha, Grome 5, Kakatal 7, Meerclaw 5, Roofdrak 4, Muru'ah 4, Hionhurn 4

Armure Démon : CON 9, TAI 13, POU 2
Cimeterre Démon : FOR 9, TAI 2, POU 1
Dague Démon : FOR 5, TAI 1, POU 2 (elle possède la capacité de ramener Almandric sur son plan natal)
Baguette de feu : contient 3 Salamandres

Almandric a une peau très sale. Ses cheveux et ses yeux sont bleu nuit. Son armure démon, qui possède l'apparence d'une armure de plaques melnibonéenne, est complétée d'un casque dragon. Sous son armure, il porte une chemise en velours d'une inhabituelle couleur pervenche. Il porte sur son armure une cape d'un orange brillant. Si les aventuriers ont été engagés par Ilendrik (et peuvent le prouver) Almandric se montre amical, et il empêche ses compagnons de les attaquer. En ce moment il est loyal à Tyramm, mais il sera vite ennuyé par ses ordres fastidieux de tuer les habitants et de pillage, si bien que les aventuriers parlant rapidement pourront l'amener à se révolter contre son maître, dans la tradition du comportement melnibonéen.

Tooliver

Tolliver
Guerrier Humain

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	18	12	8	11	15	10

Points de Vie : 18
Armure : spécial, 1d6

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	50	1d4+2+1d6	45
Hache 2 M.	60	3d6+1d6	54

Compétences : Se Cacher 45, Mouvement Silencieux 65, Persuader 70, Crocheter 50, Equitation 90, Chercher 45

Tooliver est un guerrier humain d'un monde Mabden, encore plus primitif que celui du Tragique Millénaire. Sa hache, quoique robuste, est d'une pauvre facture. Tooliver est trapu, et il ne porte qu'une peau de loup et une armure de cuir d'alligator. Il a perdu ses illusions de grandeur, et il pense pouvoir prendre le contrôle des opérations une fois que Tyramm aura conquis toute l'Eire. Pour ce faire, il a décidé de rentrer dans ses bonnes grâces en exécutant à la perfection toutes les consignes qu'on lui a donné. Il sait donc se montrer impitoyable si cela lui permet d'avancer un peu plus vers le but qu'il s'est fixé. Tyramm est amusé par ses plans et le laisse en vie pour le moment.

E'Evaakha

E'Evaakha possède un corps humain obèse et une tête d'alligator. Sa peau est couverte d'écailles violet sombre. Des poils noirs poussent entre les lourdes plaques. Il aime la chair quand il y en a, mais il dévore aussi le bois, le métal, la pierre, et tout ce qu'il peut prendre dans ses terres. Almandrik est son maître, et ce sont des compagnons de tous les instants.

E'Evaakha
Bête du Chaos

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	19	23	4	10	8	0

Points de Vie : 30
Armure : 6 points d'écaille

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Griffes (2)	70	1d10+2d6	65
Morsure	49	2d6+2d6	-

Groupe 2

Kalimbur

Kalimbur Guerrier Yelite						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
18	20	8	9	13	10	4

Points de Vie : (19) 16 en ce moment
Armure : Cuir, 1d6-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Dague	75	1d4+2	77
Epée courte	83	1d6+1	79

Compétences : Grimper 37, Eviter 85, Se Cacher 85, Mouvement Silencieux 56, Sentir 31, Culbuter 45

Kalimbur est un mutant, avec une peau verte verruqueuse et d'étonnants cheveux mauves. Il a été blessé en tuant le propriétaire d'une taverne. Ses compagnons sont venus à son secours et ont tout rasé. Se sentant médiocre, il cherche une chance de se prouver le contraire.

Pollik Tantragel

Pollik Tantragel Guerrier Mabden						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	18	16	12	10	13	8

Point de Vie : 22
Armure : Demi-plaques, 1d8-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache	58	3d6+1d6	50
Cimeterre	82	1d8+2+1d6	75

Compétences : Sauter 54, Naviguer 60, Chercher 45, Voir 75, Pister 32

Pollik vient du même monde que Tolliver (voir plus haut). Si une femme tombe entre ses mains, il sera le seul à tourmenter la captive, les autres ne faisant que la regarder et lui lancer des plaisanteries.

Whullin

Whullin est une énorme bête bleu gris, avec quatre membres et une tête bosselée, dépourvue d'yeux. Il possède un extraordinaire sens de l'odorat, et son manque d'organe visuel ne le pénalise pas. Sa tactique favorite consiste à attraper sa proie dans ses quatre serres, la broyer jusqu'à la mort, puis à l'enfoncer dans son énorme gueule.

Whullin ne peut pas parler, mais il comprend la langue humaine. Il n'a pas le sens de

Whullin Créature du Chaos						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
25	8	24	5	20	4	2

Points de Vie : 23
Armure : 8

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	40	1d10+2d6	-
Griffes (4)	60	1d6+2d6	60

Compétences : Mémoriser 90, Sentir 95

l'humour et il n'est pas sûr que ses compagnons lui laissent manger les prisonniers éventuels, mais il veut bien attendre qu'ils en aient fini avec eux.

Sshhayssa

Sshhayssa Guerrier Homme-Serpent						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	26	10	15	12	16	3

Points de Vie : 26
Armure : 1d6+4, Cuir plus écailles

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	25	1d6+Poison	-
Cimeterre	95	1d8+2+1d6	92

Compétences : Mémoriser 90, Mouvement Silencieux 65, Connaissance des Poisons 75, Sentir 85, Nager 50, Goûter 90

Sshhayssa est une créature chatoyante, sans jambes mais avec deux bras. Il peut se déplacer à une vitesse remarquable sur la plupart des terrains - le plus vite étant en terrain accidenté (les surfaces lisses l'immobilisent presque). Quiconque a été mordu par Sshhayssa doit réussir un jet, auquel il doit auparavant ajouter la CON de Sshhayssa, sous sa CON x 5. Si le jet est raté, la victime subit 4d6 points de dégâts par le poison. Si le jet est réussi, il ne se passe rien. Cependant, dans tous les cas, une victime mordue est malade nerveusement pendant 1d6 jours incapable de faire quelque chose, si ce n'est se plaindre et boire.

Groupe 3

Fritz Von Rochoffen

Le pistolet de Von Rochoffen contient encore sept balles, et il en a encore 62 autres

Fritz Von Rochoffen Officier de la Cavalerie Allemande de 1916						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	10	15	16	11	14	17

Points de Vie : 13
Armure : Cuir 1d6-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Sabre	92	1d6+2+1d6	90
Luger 9mm	70	2d6	-

Compétences : Connaissance de la Chimie 45, Se Cacher 25, Eloquence 68, Equitation 80, Faire un Piège 75, Passe-Passe 45, Pister 38

dans ses poches. Les chances de base pour un pistolet en ce qui concerne un utilisateur du Tragique Millénaire sont de 10% plus le bonus d'attaque. Von Rochoffen n'est pas vraiment sûr de ce qu'il fait dans ce lieu étrange, mais il préfère piller des civils sans défense que de combattre sur le front russe, comme il le faisait avant que la magie de Tyramm ne l'amène ici. Son pistolet et ses manières aristocratiques font de lui le chef de cette petite bande de pillards.

Alorm Naikheda

Alorm Naikheda Guerrier Nhadragh						
FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	14	17	15	12	12

Points de Vie : 15
Armure : Demi-Plaques 1d8+2

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Baguette	85	1d8+1d6	81
Epée courte	60	1d6+1+1d6	55

Compétences : Equilibre 34, Couper une bourse 45, Evaluer un Trésor 60, Ecouter 75, Persuader 95, Chercher 50, Voir 85, Goûter 70.

Les Nhadragh sont une race humanoïde, hautement magique, d'un plan différent. Ils ont le front bas avec d'épais sourcils, des arcades sourciliaires proéminentes et la peau très sombre. Leurs yeux sont oranges avec la sclérotique bleutée, mais sans pupille.

Long-Armed Eater

Long-Armed Eater est pour l'essentiel bestial, ceci en raison de son extrême stupidité. Ses seuls centres d'intérêt sont la nourriture, le sexe, et le combat.

Long-Armed Eater
Guerrier humain de la Terre Mourante

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
20	15	11	6	15	14	12

Points de Vie : 15
Armure : 3 points de fourrure et de cuir

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Bâton garni de pointes	54	1d8+1d6	50
Dague	45	1d4+2+1d6	40

Compétences : Equilibre 46, Jongler 50, Mouvement Silencieux 80, Naviguer 75, Equitation 30, Monter un Morse 90

Groupe 4

Rouvyk

Le Melnibonéen ignore tout des plans de Tyramm, et incidemment il se tient sur ses gardes. De tous les poursuivants, il sera le plus suspicieux.

Rouvyk
Noble-Guerrier Melnibonéen

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	13	19	20	21	15	16

Points de Vie : 20
Armure : Plaques 1d10-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	65	2d6+2+1d6	60
Epée longue	70	1d10+1+1d6	62
Dague	35	1d4+2+1d6	30

Compétences : Dissimuler 60, Cartographie 35, Mémoriser 40, Monter un Dragon 75, Equitation 90, Chercher 80, Nager 50, Faire un noeud 50

Ivelda

Ivelda est peu courageuse. Elle a peur de le montrer à ses camarades, c'est pourquoi elle tempête et s'entête à propos de tout. Mais si elle est placée en face d'opposants armés (c'est à dire à l'opposé de villageois sans défense) elle doit réussir un jet sous le POU x 5 à chaque tour pour éviter de paniquer et de fuir.

Ivelda
Guerrier Mabden

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
12	17	11	10	14	12	9

Points de Vie : 17
Armure : Cuir 1d6-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Baguette	60	1d8	55
Epée courte	50	1d6+1	45
Arc simple	30	1d8+1	-

Compétences : Embuscade 80, Grimper 50, Se Cacher 57, Ecouter 35, Equitation 90, Sentir 70, Nager 45

Amlien Du Guerre

Amlien est un contemporain de la Terre du Tragique Millénaire. Il est parti depuis si longtemps de sa maison qu'il se désespère de pouvoir entendre le son d'une voix française. Il se liera d'amitié avec tous les Français qu'il rencontrera et prendra immédiatement parti pour eux.

Amlien Du Guerre
Voleur Français

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	11	17	15	18	12

Points de Vie : 17
Armure : Demi-plaques 1d8-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Rapière	85	1d6+1	78
Dague	45	1d4+2	40
Dague lancée	75	1d4+2	-

Compétences : Equilibre 30, Grimper 85, Dissimuler 71, Couper une bourse 90, Evaluer un Trésor 56, Se cacher 81, Ecouter 50, Mouvement silencieux 58, Crocheter 60, Equitation 80, Chercher 45, Voir 61, Faire un piège 60, Passe-passe 45

Uluras

Uluras est un contemporain de l'Afrique du Tragique Millénaire, un lieu totalement inconnu et mystérieux pour les Européens de l'Epoque d'Hawkmoon. Il ne peut ou ne veut pas parler, et il communique avec ses compagnons par des signes. Cependant il est parfaitement capable de comprendre tout ce qui est dit.

Uluras
Guerrier Africain

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	14	12	10	9	16	10

Point de Vie : 14
Armure : aucune

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Calmeur *	76	spécial	-
Agoniseur **	66	Spécial	70

Compétences : Embuscade 67, Grimper 45, Chercher 35, Faire un noeud 80, Pister 65, Culbuter 70

* : Le calmeur d'Uluras est une complexe masse de métal vert montée au bout d'une magnifique baguette d'ivoire gravé. Lorsque son rayon violet frappe une créature vivante, celle-ci est envahie par un sentiment de paix et de pacifisme pour 1d6 heures. Elle doit réussir un jet sous l'INT*3 pour pouvoir attaquer ou se défendre. Ce jet doit être fait pour chaque nouveau round de combat. Il reste 6 charges dans la baguette et elle ne peut être rechargée en dehors du royaume Africain d'Uluras.

** : L'agoniseur est une longue baguette de métal rouge avec une poignée de vannerie. Lorsqu'elle frappe un ennemi (que celui-ci ait une armure ou pas), celui-ci doit lancer 1d20. La cible prend 1 point de dommages par point excédant sur le résultat du d20, sa CON. Elle en perd un de toute façon.

Flavius

Flavius est un soldat brutal, qui ne fait que son travail. Son centurion l'avait condamné à la crucifixion pour ses crimes. Il fut sauvé par les recruteurs de Tyramm. Il lui est parfaitement loyal.

Flavius
Guerrier de la Rome Antique

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	16	12	16	12	9	14

Points de Vie : 16
Armure : Armure romaine 1d8-1

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Epée courte	87	1d6+2+1d6	53
Javelot	45	1d6+1d6	32
Javelot lancé	66	1d8+2+1d4	-

Compétences : Equilibre 35, Sauter 50, Sentir 80, Voir 26, Chanter 70

Mygan de Llandar

Zarlin suggéra aux Aventuriers de se rendre chez Mygan de Llandar, lorsqu'il sera manifeste que Tyramm, le nouveau dieu, existe et provient d'un autre temps et d'un autre monde. Zarlin parlera de Mygan comme d'un homme puissant et sage malgré ses origines granbretonnes. Selon l'Espanyien, Mygan a voyagé, grâce à sa science, en d'autres mondes et a acquis la connaissance du passé et du futur. Lui seul pourra les renseigner plus en avant sur Tyramm.

L'Espanyien a rencontré Mygan à plusieurs reprises, ce dernier est l'un des grands maîtres des Amis du Bâton Runique ; ce que ne révélera évidemment pas Zarlin. Celui-ci est à même de les guider jusqu'à la demeure du grand maître. Le groupe devra traverser la mer intérieure avant d'accoster sur les rivages sablonneux du Yel. Il sera relativement facile pour les Aventuriers de convaincre un pêcheur de les emmener dans sa longue barque vers les côtes de Yel, une bourse bien remplie suffira. Les marins retourneront les rechercher après un délai fixé avec les personnages. Les pêcheurs les attendront seulement deux jours ; s'ils ne sont pas au rendez-vous, ils devront se débrouiller eux-mêmes pour retourner en Eire (construction de radeaux...). A vous de déterminer si les traversées seront paisibles ou non.

Le Yel

Les personnages devront voyager plus d'une semaine, à travers les vallées encaissées des montagnes du Yel, avant de rencontrer Mygan de Llandar. Cet ensemble montagneux se montrera un adversaire redoutable. Au maximum les Aventuriers avanceront de 10 kms par jour. La nature du terrain interdit l'utilisation de cheval. La faune quasi-inexistante obligera les voyageurs à emporter avec eux une grande réserve de nourriture. Sinon ils seront dans l'obligation de consacrer la moitié de leur temps à la chasse, ce qui les ralentira d'autant.

Les montagnes du Yel se présentent comme un labyrinthe de vallées encaissées, séparées les unes des autres par des pics rocheux infranchissables. Les parois sont abruptes, la roche dure et aux couleurs inquiétantes, des jaunes ocres lacérés de veines vertes ou rouges. Les pierres semblent ellesmêmes vitrifiées, aucun objet métallique ne pourra les attaquer. Des forêts de sapins très denses poussent dans les vallées et nul chemin n'existe ! Les voyageurs devront se tailler péniblement une route dans un sous-bois envahi de ronces et de troncs morts. Les personnages se déplaceront dans une quasi-pénombre. Des brumes naissent de la terre humide chaque matinée et transforment l'atmosphère en une purée poisseuse. Vers midi, ces nuées disparaissent lentement mais l'ombre des montagnes replonge les vallées dans l'obscurité.

Des vestiges du Tragique Millénaire briseront la monotonie du voyage. Les personnages en découvriront dès leur débarquement sur la plage. Plusieurs blockhaus à demi-enfouis dans le sable noir couvrent la crête des dunes. Monumentaux, ils se dressent, tels d'antiques guerriers abandonnés de tous, et attendant une invasion, elle aussi oubliée. Seules quelques armes rouillées et des ossements épars rappellent les anciens occupants. Par contre, une meute de six Pestilentiels a fait sien l'un de ces blockhaus.

Ceux-ci resteront terrés dans la galerie inférieure du blockhaus occupé, fuyant la lumière du jour. Des ossements, vestiges de leurs festins nocturnes, gisent en tas dans les salles supérieures. Tout visiteur sentira leur odeur imprégnant chaque pièce. Les Pestilentiels ne combattront que si l'on descend dans la galerie où ils se réfugient. Dans le cas d'une lutte, utilisez les caractéristiques ci-contre.

D'autres ruines, plus habituelles, parsement la route des Aventuriers : villages réduits en amoncellements informes de pierres et de béton, carcasses métalliques gigantesques des chars destructeurs du Tragique Millénaire, portions de routes déchiquetées par une végétation triomphante.

Un vestige exceptionnel marquera l'attention des voyageurs. Il s'agit d'une petite agglomération perdue au creux d'une vallée. Aucune plante n'y pousse. Tous les objets, toutes les personnes ont été littéralement vitrifiés par une arme inconnue. Les demeures, les véhicules et autres objets présentent un aspect vert sombre. Par contre, les statues humaines sont en cristal et chatoient de mille couleurs. Les habitants de la cité ont été figés dans les gestes de leur vie quotidienne et forment depuis un musée éternel. Le cristal de ces statues, plus dur que le diamant, n'a subi aucun préjudice au cours des millénaires. Si les Aventuriers dorment au voisinage de cette cité de verre, ils connaîtront d'effroyables cauchemars dans lesquels prisonniers de leur corps vitrifié, ils demeurent douloureusement conscients pour des siècles et des siècles...

A leur réveil, ils ressentiront une grande détresse provenant de chaque statue. Il est probable que l'esprit de ces malheureux demeure conscient, prisonnier à jamais de leur corps de cristal. Aucun moyen ne permet de communiquer avec eux. Mygan confirmera cette thèse mais avouera qu'il ne connait aucun moyen de les libérer.

Vers la fin du voyage, les personnages découvriront l'épave d'un griffon, certainement victime d'un accident de vol. Plusieurs cadavres à demi-dévorés, entourent l'épave. Ronflant dans l'épave, dort un Pestilentiel assoupi, après ce festin inattendu. Ses semblables dorment eux-aussi, non loin, dans une caverne. Si les personnages ne fouillent pas les environs et ne les mettent pas en fuite, ceux-ci les poursuivront la nuit tombée et essayeront d'enlever l'un d'eux, afin de festoyer au calme. Avec le dormeur de l'ornithoptère, les Pestilentiels sont au nombre de huit. Les Granbretons sont des Serpents et des Vipères envoyés en mission de reconnaissance.

Pestilentiels

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
15	12	10	9	6	13

Points de Vie : 12
Blessure Majeure : 6
Armure : un point de fourrure.

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40%	-	1D10
Serres (2)	60%	50%	1D6
Puanteur	Auto	-	Spécial

Compétences : Embuscade 16%, Grimper 76%, Se Cacher 25%, Déplacement Silencieux 24%, Sentir 33%, Chercher 29%, Voir 30%, Pister 34%.

Notes : Les personnes qui combattent un pestilentiel sont submergées par une nausée et doivent soustraire 10 % à toutes leurs Compétences.

Tout au long de leur traversée du Yel, les Aventuriers se sentiront épiés, suivis. Régulièrement des mouvements brusques agitent les sous-bois. Il s'agit en fait de Minimes qui, créatures plus que curieuses, sont fortement attirés par ces étrangers. De caractère couard, elles ne tenteront aucune action belliqueuse contre les voyageurs, tout au plus essayeront-elles de leur dérober quelques objets, à la faveur de la nuit. Attaqués, les Minimes se dépêcheront de s'enfuir dans les bois, tout en poussant leurs cris déchirants, qui aura pour effet de provoquer les mêmes hurlements chez les autres clans environnants. Rapidement, ces cris se mêlant aux échos, rempliront les vallées d'une cacophonie assourdissante. Malgré leur côté chapardeur, curieux et couard, les Minimes sont des créatures paisibles et amicales. Si les personnages tentent de les "apprivoiser", (en laissant de la nourriture ou d'autres présents et démontrent

leurs bonnes intentions) les Minimes finiront par se montrer et dialogueront avec les personnages. Ils utilisent, pour communiquer, un langage primitif, ce qui posera certainement quelques problèmes de compréhension aux Aventuriers.

Des Minimes amicaux peuvent apporter plusieurs services aux personnages. Tout d'abord, en échange d'objets utilitaires (couteaux, récipients, points de flèches...), ils remettront aux voyageurs une nourriture abondante mais peu appétissante : des grenouilles tortues, des scarabées araignées et des serpents aquatiques. Mais surtout, ils serviront de guide aux voyageurs, leur faisant emprunter des chemins détournés qui les mettront à l'abri des poursuivants. Les Minimes montés sur des mouettes géantes suivront l'avance des envoyés de Tyramm et guideront les Aventuriers hors de leur portée.

Minime Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
4	5	2	7	13	16

Points de Vie : 10
Blessure Majeure : 5
Armure : 0

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	20%	-	1D3
Lance	10%	-	1D4

Compétences : Se Cacher 75%, Ecouter 46%.

Remarques : Les Minimes craignent particulièrement les Pestilentiels. Ils fuiront tous dès que l'un d'eux apparaîtra.

Les Minimes sont des créatures grégaires, ils ne se séparent jamais, un groupe compte au moins 5D6 individus. Ils se montreront insupportables, idiots, se chamaillant toujours, chapardant les affaires des personnages et geignant continuellement. Les Minimes connaissent Mygan, aussi ils les guideront aisément vers sa demeure. En échange d'objets, ils servent Mygan comme espions le prévenant de toute incursion.

Mouette Géante

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
3D6	3D6+2	3D6+6	1D6+1	2D6	4D6

Points de Vie Moyens : 18
Armure : 1 point de plumes

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Bec	30%	-	1D6

Compétences : Voir 70%+1D10%, Eviter 40+1d10%

Les mouettes géantes ressemblent en tout point aux mouettes actuelles si ce n'est leur taille. On les trouve sur les côtes de l'Eire, de la Granbretanne et de Scandie. Les Minimes en ont dressé quelques unes comme montures. Celles-ci peuvent emporter une personne d'une TAI de sept ou moins. Montées à cru, elles ne connaissent pas l'usage de la selle, tout Aventurier désirant les utiliser comme monture devra les entraîner au préalable au port d'un harnachement.

Leurs caractéristiques pour le combat aérien sont les suivantes:

Attaque	+10%
Fuite/Poursuite	+10%
Position Avant	+10%
Altitude	-
Esquive	+30%

Le voyage dans les sauvages montagnes du Yel constitue un cadre idéal pour les poursuivants. Les personnages ne peuvent espérer trouver un refuge avant la demeure de Mygan. Celle-ci protégée par le Bâton Runique maintiendra à l'écart les serviteurs de Tyramm. Mais en attendant, ils devront leur échapper. Le labyrinthe du Yel convient parfaitement pour le jeu du chat et de la souris. Il sera relativement aisé pour les Aventuriers de se dissimuler ou de brouiller les pistes en remontant le cours des rivières. Affaiblis dans cette région, où le Chaos ne règne pas, les poursuivants devront donner la chasse mais avec la plupart de leurs pouvoirs en moins. Eux aussi connaîtront les difficultés de la marche à travers le Yel, même s'ils n'ont besoin d'aucune nourriture.

La Caverne de Mygan

Guidés par Zarlin, les personnages aboutiront à la demeure de Mygan. Celle-ci apparait comme une caverne à flanc de montagne, située dans une vallée paisible et peu boisée. Des signes d'occupation parsement la vallée, chemin dans les hautes herbes, empilements de troncs d'arbres, seaux abandonnés au bord d'un ruisseau... Des prises creusées dans la falaise depuis des millénaires permettent d'accéder facilement à la caverne. Celle-ci fut occupée, à l'origine, par des réfugiés de la Cité des Sciences d'Halapandur détruite lors de la guerre rouge. Ces réfugiés, des scientifiques de valeur firent d'un réseau de caverne le sanctuaire d'Halapandur. Ils sauvèrent ce qui pouvait l'être et l'amenèrent en ce lieu facile à défendre contre les bandes de rôdeurs qui faisaient la loi en Angleterre. Cet endroit fut occupé puis abandonné à plusieurs reprises mais jamais il ne sombra dans l'oubli. Aujourd'hui Mygan de Llandar en est le dépositaire et le gardien.

L'entrée débouche sur une petite caverne totalement vide, elle-même donne sur une seconde caverne plus vaste, regorgeant d'équipements divers. Un laboratoire complet de chimie, d'électricité, et de biologie occupe la majeure partie des lieux. Les vestiges d'Halapandur, aux lignes sobres et épurées, se mêlent aux cornues et autres instruments baroques, propres au Tragique Millénaire. Deux lits étroits, serrés près d'une petite cuisine finissent d'occuper la caverne. Parmi ce capharnaüm scientifique, se détache un objet, placé au centre de la salle. Il s'agit d'un globe de cristal de grande dimension, jetant une lumière passée sur l'endroit. Une console métallique avec de nombreuses touches et volants supporte cette sphère. Celle-ci permet d'accéder aux autres cavernes du complexe, envoyés par les réfugiés d'Halapandur avec toutes leurs précieuses cargaisons, dans des dimensions parallèles. La manipulation correcte de la console a pour effet visible la coloration de la lumière émise par la sphère. De blanche, elle devient bleue ou jaune ou rouge ou encore de toute autre couleur. Lorsque celle-ci a atteint sa teinte maximum, un passage a été créé entre les deux dimensions, une ouverture apparait alors dans la caverne donnant sur l'une des salles emplie des vestiges d'Halapandur. Seul Mygan et quelques grands maîtres des Amis du Bâton Runique connaissent l'existence de ces salles et de leur contenu.

A l'arrivée des Aventuriers, Mygan est absent, parti pour l'un de ses voyages dans d'autres mondes. Une personne est cependant présente : un hôte du vieux Mygan, le dramaturge Elvereza Tozer. Celui-ci est présent depuis quelques mois et espère découvrir le secret du voyage à travers les mondes, afin de retourner en bonne grâce à la cour de Londra.

Elvereza Tozer

Elvereza Tozer
Noble Erudit Nationalité Granbretonne.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	13	15	20	17	16	18

Armure : Cuir (1D6-1)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Rapière	96%	98%	1D6+1+1D6
Arc	51%	-	1D8+1+1D4

Compétences : Eviter 83%, Equitation 67%, Eloquence 95%, Persuader 86%, Ecouter 72%, Se Cacher 82%, Mémoriser 92%, Connaissance de la Musique 92%, Connaissance de Monde Ancien 81%, Connaissance de la Littérature 194%.

Possession : une rapière forgée dans un acier exceptionnel, ajoutant 3 points de dégâts supplémentaires.

Elvereza Tozer se présente actuellement comme un homme élancé, vêtu de vêtements usagés : un justaucorps de cuir rouge et des bottes craquelées, une chemise maculée et une cape effrangée. Un masque de cuir totalement lisse lui couvre le visage, seules deux fentes étroites percent ce masque. Une longue chevelure blonde filasse tombe sur ses épaules. Elvereza est certainement le plus brillant dramaturge du sixième millénaire. Ses pièces, "Chirschill et Adulf", "le roi Stalin", "la tragédie de Katin et Carna", ont fait de lui une célébrité adulée dans l'Europe entière. Cet être raffiné a dû cependant fuir la cour de Londra à la suite d'une de ses pièces, "Chirshill et Adulf", où un vers malheureux a provoqué le courroux de l'empereur Huon. Délaissé de tous, recherché par les Mantes, Tozer s'est enfoncé, désespéré, dans le Yel, recherchant la mort dans ces contrées sauvages. Mais sa route aboutit à la demeure de Mygan qui, charmé par ses paroles, le recueillit. Malheureusement Tozer ne partage en rien les idéaux humanistes de Mygan. Habitué à la vie de cour, il en a appris toutes les machinations et les traîtrises. Son désespoir oublié, Tozer souhaite maintenant retourner à Londra. Pour racheter sa faute, il espère donner à ses maîtres le secret des voyages interdimensionnels de Mygan. Après quelques mois passés en compagnie du vieil homme, Tozer n'a pas encore découvert ce secret, ses connaissances scientifiques sont de loin insuffisantes. Aussi le Granbreton a pris la résolution de s'emparer d'un de ces anneaux de cristal que porte Mygan. Celui-ci lui a, en toute confiance, révélé leur rôle. Ce sont eux qui emportent leur possesseur vers d'autres dimensions.

Actuellement, Tozer ronge son frein, Mygan a en effet disparu depuis plusieurs semaines. Le dramaturge trompe son ennui en écrivant une nouvelle pièce, "le roi Naretim et ses princes". Les personnages le trouveront près du ruisseau, déclamant ses vers à pleins poumons. Tozer saisira sa rapière dès l'apparition des personnages. Une longue discussion sera nécessaire afin que le Granbreton soit rassuré au sujet de ces étrangers. Luimême se présentera comme Elvereza Tozer, disciple du grand Mygan de Llandar (d'ailleurs à la grande surprise de Zarlin).

Les personnages passeront une dizaine de jours en compagnie de Tozer, attendant le retour du Maître. Tozer lui-même ignore à quelle date Mygan doit revenir. Les Aventuriers peuvent choisir de rester à l'abri dans la vallée de Mygan ou de s'aventurer jusqu'à Halapandur, la Cité des Sciences. Là, ils pourront découvrir différents vestiges du Tragique Millénaire. A vous de les déterminer, selon les besoins et les désirs de vos joueurs. La description d'Halapandur ne rentre pas dans la description de cette campagne. Pour plus de détails, référez-vous à l'Epée de l'Aurore. Tozer se révélera être d'une compagnie des plus fatigantes. Si les personnages montrent quelque intérêt pour son oeuvre, il ne cessera de les harceler. Il leur lira ses essais, demandera leur avis, leur jugement, les insultant ou les remerciant selon. Il serait préférable pour les Aventuriers de laisser Tozer se débattre seul dans les affres de la création. Le comportement de Tozer changera dès le retour de Mygan, il abandonnera ses travaux subitement.

Mygan de Llandar

Mygan
Granbreton Scientifique Erudit

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	14	17	24	21	15	17

Points de Vie : 19
Blessure Majeure : 10
Armure : 0 (aucune)

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	92%	91%	1D4+2+1D6
Epée longue	91%	90%	1D10+2+1D6

Compétences : Evaluer un trésor 64%, Premiers Soins 85%, Cartographie 68%, Mémoriser 98%, Navigation 39%, Connaissance de la Musique 56%, Connaissance de l'Electricité 186%, Connaissance de la Mécanique 121%, Connaissance de la Biologie 63%, Connaissance de la Médecine 93%, Connaissance du Monde Ancien 126%, Eloquence 89%, Persuader 94%, Chanter 65%, Jongler 58%, Equilibre 46%, Ecouter 80%, Chercher 83%, Voir 75%, Eviter 51%, Equitation 65%.

Possession : les anneaux de cristal.

Mygan de Llandar est le constructeur de ses anneaux. Il utilise, pour leur réalisation, les nombreuses machineries provenant d'Halapandur. Un anneau permet de se déplacer dans plusieurs mondes : quatre au maximum par anneau. Le mode d'activation est des plus simples, il suffit de tourner d'avant en arrière l'anneau un certain nombre de fois fixé pour chaque monde. Aussitôt l'entourage du voyageur devient flou et quelques secondes plus tard, il se retrouve dans le nouvel univers. Le lieu d'arrivée est fixé lors de la construction de l'anneau.

L'utilisation de ces anneaux consomme de l'énergie. Chacun d'eux stocke 10 charges, un appareillage unique situé dans les cavernes de Mygan permet de les recharger, tout autre source d'énergie est inutilisable. Trois utilisations différentes sont disponibles, suivant la programmation de l'anneau.



- Voyage Mineur : l'utilisateur se déplace instantanément en un autre point, mais demeure dans le même monde. Cette utilisation coûte 1D2 charges.

- Grand Voyage : l'utilisateur passe d'un univers à un autre mais demeure à la même époque. Cette utilisation consomme 1D4 charges.

- Grand Saut : l'utilisateur demeure dans le même monde au même endroit mais voyage dans le temps. Cette utilisation coûte 1D4+1 charges. C'est ce type d'anneau que Mygan donnera aux personnages.

Mygan de Llandar apparait comme un vieillard de grande taille, au visage taillé dans le roc entouré d'une crinière de cheveux blancs. Mygan est toujours vêtu simplement comme le dernier des paysans. Les personnages pourront remarquer qu'il porte un anneau de cristal à chacun de ses doigts.

Nul ne connait avec précision les origines de Mygan, de nombreuses légendes existent sur ce personnage. Certaines affirment qu'il provient d'un autre monde, ou d'une autre époque de la terre. Pour des Erudits il serait Merlin, un grand mage des âges sombres de la terre. Pour d'autres, Mygan a joué plusieurs grands rôles de l'histoire humaine, comme celui de Merlin.

A vous de décider ou de laisser le doute planer dans l'esprit des joueurs. Mygan parlera souvent d'événements passés avec une extraordinaire précision, comme si le vieil homme était un témoin oculaire. De même il évoquera des événements futurs encore incertains. Au cours de toutes ses vies, Mygan a maîtrisé la sorcellerie, ses compétences n'interviennent pas dans cette campagne et pour cette raison ne sont pas décrites. Si vous désirez, utiliser ce personnage dans vos Aventures, considérez-le comme un sorcier du 5ème rang.

Certains n'ont jamais cru à la mort de Mygan lors de sa rencontre avec Hawkmoon et d'Averc. Selon ces personnes, Mygan est immortel et a fait croire à sa mort pour tromper Hawkmoon, afin qu'il réalise son destin. Depuis cet événement funeste, Mygan a été revu à plusieurs occasions. Mais nul ne sait si il s'agit du Mygan avant sa mort qui voyageait dans le futur ou d'un Mygan immortel...

Mygan n'ignore pas les événements qui secouent actuellement l'Eire. Le vieil homme a découvert l'intrusion du Chaos, le retour de Tyramm tout comme le détournement des lois de la nature par les Eléphants. Fidèle à son engagement envers le Bâton Runique, Mygan a décidé de lutter contre ces puissances.

Mygan en connait bien plus qu'il ne voudra l'avouer aux personnages. Le vieil homme connait la légende de Tyramm dans ses moindres détails, la prophétie des ducs du Chaos et sa fin. Après le récit des personnages, Mygan comprendra leur véritable nature , sa volonté sera alors de les envoyer à l'époque de Tyramm afin qu'ils réalisent la prophétie. En effet, selon celle-ci, seuls les porteurs du sang de Tyramm pourront le terrasser. La légende précise que les vainqueurs du sorcier furent des étrangers qui disparurent une fois l'exploit accompli.

Tyramm leur révélera seulement quelques informations destinées à leur faire accepter le voyage dans le passé. Il essayera même d'attiser leur curiosité afin qu'eux-mêmes lui demandent des anneaux (Zarlin en décrivant Mygan parlera aussi de ses anneaux et de leurs pouvoirs).

Dans un premier temps, Mygan montrera aux personnages une vieille médaille de bronze, ternie par les âges, frappée d'un portrait. D'après Mygan cette médaille provient d'un âge sombre de la terre et a plus de dix mille ans. Les Aventuriers pourront y reconnaître le visage des statues nouvellement dressées en Eire... Il s'agit d'une des nombreuses représentations de Tyramm réalisées pour sa plus grande gloire lors de sa première époque. Mygan s'est emparé de cette médaille lors d'un de ses nombreux voyages dans le passé. Il l'utilisera comme preuve de ses dires qui confirmeront certainement les inquiétudes des Aventuriers.

Ensuite Mygan leur révélera une partie de la légende de Tyramm. Il insistera surtout sur les héros qui triomphèrent du sorcier. Il multipliera les détails (lieux, circonstances) afin que les personnages envoyés dans ce monde, découvrent qu'ils sont eux-mêmes les héros.

Cependant, Mygan passera sous silence que les héritiers de Tyramm sont les dépositaires de la puissance de leur père.

Note au Maître de Jeu : il est inutile de décrire dès maintenant ces détails, par contre précisez aux joueurs lors de leur séjour dans le passé que tout se déroule selon le récit de Mygan.

Le vieil homme sera muet au sujet des Eléphants, prétextant le manque d'informations. Il sera plus prolixe sur ce thème à leur retour du passé.

Les Aventuriers échangeront ces informations avec Mygan le soir même de son arrivée. Celui-ci apparaîtra à son retour vêtu d'un costume médiéval. Le vieil homme se révélera être une personnalité intelligente, intuitive, cultivée mais dure et autoritaire.

Le lendemain si les personnages n'ont pas formulé eux-mêmes ce voeu, Mygan leur annoncera qu'il a commencé la construction d'anneaux. Ceux-ci les amèneront à l'époque de Tyramm, quelques dix mille ans plus tôt. Ainsi ils pourront certainement découvrir des informations utiles à la lutte contre ce redoutable adversaire. Mais ils devront patienter une semaine, temps nécessaire à leur réalisation.

Tozer et Xéllane

Différents événements viendront briser la monotonie de l'attente. Tozer prétextant aider Mygan en profitera pour lui dérober un anneau. Le dramaturge disparaîtra à la faveur de la nuit prétextant une promenade nocturne destinée à fortifier son inspiration défaillante. Les cris furieux de Mygan réveilleront certainement les personnages le lendemain. S'ils se lancent à la poursuite du voleur, ils le rattraperont trop tard. Tozer a pris la direction d'Halapandur, et l'a atteinte avant ses éventuels poursuivants. Ceux-ci, impuissants, le verront accueilli par une mission de Serpents escortés de plus de mille Taureaux...

Tôt le lendemain matin, cette troupe évacuera la ville traînant à sa suite de lourds chariots de bronze où s'entassent les trésors défunts d'Halapandur.

Xéllane, elle aussi, ne restera pas inactive. La droïde reconnaîtra les appareillages, la sphère lumineuse construction des savants du Tragique Millénaire. Le première nuit de leur présence dans la caverne de Mygan, Xéllane activera la sphère lumineuse faisant apparaître les diverses grottes les unes après les autres. Elle prendra même le temps de les visiter les unes après les autres, et s'intéressera tout particulièrement aux laboratoires où Mygan construit ses anneaux...

Les rapports entre Xéllane et Mygan seront des plus tendus. Le droïde demeurera dans les laboratoires secrets de Mygan jusqu'à son retour. Elle y apprendra une grande part de la science des anneaux de Mygan. Nul ne pourra la décider à interrompre ses études et la manière forte risque de provoquer un sérieux affrontement.

Cette violation indisposera particulièrement Mygan contre Xéllane. Sentiment encore renforcé par la nature de Xéllane. Celle-ci n'échappera pas au sixième sens de ce Grand Maître du Bâton Runique. Une violente querelle les opposera tous les deux, à la suite de quoi Xéllane attendra dehors. Zarlin sera impuissant à calmer Mygan.

Après une semaine de labeur, Mygan donnera un anneau de cristal à chaque Aventurier. Zarlin devra attendre leur retour, il n'y a pas d'anneau pour lui, ni pour Xéllane. Leur utilisation est très simple : trois demi-tours vers la droite pour remonter le temps et trois vers la gauche pour revenir à l'époque actuelle. Mygan les emmenera en un terrain découvert dans la vallée où ils pourront partir vers le passé.

Voyage dans le Passé

Le retour vers le passé pose toujours certaines questions et provoque invariablement les mêmes paradoxes. Tout d'abord, ce qui est fait dans le passé par une personne du futur appartient déjà à l'histoire. Il n'y a pas bouleversement d'une histoire pour une autre. Le voyage des personnages dans l'époque de Tyramm ainsi que leurs actions ont déjà modelé le passé et l'histoire. Ils ont déjà tué Tyramm dix mille ans plus tôt. Ainsi pour toute personne voyageant vers le passé, la connaissance de l'histoire lui permet de découvrir son destin dans cette époque antérieure. Un dernier paradoxe demeure pourtant et se pose aussi pour les Aventuriers. Il s'agit du lointain descendant qui tue son ancêtre avant que celui-ci ait procréé. Que se passe-t-il si les Aventuriers tuent les descendants de Tyramm, leurs ancêtres, alors que ceux-ci sont encore des enfants? Il existe deux solutions à ce problème. La première est en accord avec le premier principe énoncé. En fait, malgré toutes ses tentatives la personne échoue et ne réussit pas à tuer son ancêtre, puisque lui-même existe. Dans le pire des cas, elle tuera dans un quiproquo un autre enfant. La deuxième solution est en désaccord avec le premier principe. Le voyageur tue son ancêtre, la boucle est bouclée, lui et tous les descendants de son ancêtre n'ont jamais existé. L'histoire ne conserve pas le moindre souvenir d'eux, quant aux hommes comment pourraient-ils connaître et se souvenir de ce qui n'a jamais existé. A vous de choisir si les Aventuriers décident de mettre fin aux jours des enfants de Tyramm.

La Terre du Bronze

Les Aventuriers, grâce aux anneaux de Mygan de Llandar, découvrent un nouveau monde. Il s'agit en fait de la Terre à l'Age du Bronze. Ils se retrouvent transportés à travers les âges quelque part dans le Sud de l'Angleterre. Suite aux actions entreprises par Tyramm, ce monde est similaire aux regards de la sorcellerie, en tout point aux Jeunes Royaumes. Les démons y retrouveront toute leur puissance, comme les sorciers. Si un sorcier a réussi à conjurer un démon et à le garder dans l'Europe du Tragique Millénaire, ses caractéristiques et ses pouvoirs seront alors multipliés par 10 et la créature tentera évidemment de se libérer.

Les personnages apparaissent au moment précis où les Séides de Tyramm attaquent le dernier bastion d'hommes libres où se sont réfugiés les derniers Druides et Erian, le Chevalier de Fer. Leur refuge se situe sur une longue colline posée sur des plaines doucement vallonnées. Trois fossés concentriques couvrent les flancs de la colline. Chacun d'eux constitue une défense redoutable. Profonds de deux mètres, des pieux garnissent le fond et un rempart de terre double chaque fossé. Les remparts mesurent à peine un mètre mais une palissade protège les défenseurs. Quatre grands menhirs occupent le sommet de la colline ; un petit village tout en bois s'organise autour. De nombreux piquets surmontés de crânes d'animaux forment des alignements parallèles au sommet de la colline.

Les défenseurs de la colline, un peu moins de 1000 hommes, luttent farouchement contre une armée de Tyramm. Celle-ci regroupe plus de 10 000 combattants. Les assaillants ont déjà enlevé les deux premiers remparts, la lutte se concentre maintenant sur le dernier. C'est à ce moment précis que les Aventuriers apparaissent, au coeur de la mêlée.

Ils se situent juste en face d'une brèche réalisée par les assaillants dans l'ultime rempart. Déjà plusieurs d'entre eux franchissent les ruines du rempart.

Les Guerriers de Tyramm

Les Guerriers au service de Tyramm ont subi l'influence du Chaos, le roi sorcier les a remodelés, telles de vulgaires statues d'argile. Aujourd'hui, ils ont perdu toute volonté propre et obéissent au désir de leur nouveau dieu. Leur apparence est similaire, ils ont conservé une structure humanoïde, mais dorénavant un épais pelage noir et raide couvre leur peau, des sabots remplacent leurs pieds et leur tête est celle d'un sanglier. Il émane de leur corps une odeur particulièrement repoussante. Ils ne portent aucun vêtement ou armure et utilisent des boucliers de bronze comme seule protection. Ces sauvages combattants portent, accrochées par des lanières de cuir, les têtes de leurs victimes. Certains hommes sangliers portent plusieurs têtes plus ou moins décomposées ou dévorées. Le traitement qu'ils ont subi ont diminué leur intelligence. Aujourd'hui leur langage se réduit à quelques mots glissés parmi des borborygmes. Tant que Tyramm sera vivant, ces hommes sangliers combattront farouchement. Une fois leur maître disparu, et sa volonté dissipée, ces Guerriers deviendront de simples automates abandonnés à eux-mêmes. Ils se battront alors entre eux et tout ennemi décidé réussira facilement à les mettre en fuite.

Homme Sanglier

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
4D6	4D6	3D6	2D6	3D6	3D6	1D6

Points de Vie Moyens : 16
Armure : 4 points de pelage.

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Défense	40%	-	D4+2+1D6
Hache de bataille	50%	50%	1D8+2+1D6
Bouclier	-	50%	-

Compétences : Sentir 60%+1D10, Pister 60%+1D10, Eviter 40%+1D10, Sauter 30%+1D10

Note : A la mort de Tyramm, les compétences sont divisées par deux et à la première blessure, l'homme sanglier prend la fuite.

Voici ci-contre un exemple de groupe d'Hommes Sangliers que vous pouvez utiliser afin de régler tout combat avec ceux-ci.

La Bataille

A leur arrivée, les personnages, parmi les cris des agonisants et les hurlements des survivants, remarquent d'une part la foule d'hommes sangliers qui franchissent la palissade et se ruent droit sur eux ; d'autre part, à quelques mètres derrière eux des hommes caparaçonnés de bronze qui reculent lentement. Ces derniers semblent surpris par l'apparition des Aventuriers, tout au contraire des créatures hirsutes qui s'apprêtent à les charger. Les personnages auront tout au plus une demi-minute afin de se décider. Quoiqu'ils ten-

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	17	13	7	11	12	3

Points de Vie : 18
Blessure Grave : 9
Armure : 4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Défense	43%	-	D4+2+1D6
Hache à deux mains	58%	51%	3D6+1D6

Compétences : Eviter 44%

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	15	9	10	9	17	2

Points de Vie : 15
Blessure Grave : 8
Armure : 4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Défense	46%	-	1D4+2
Hachette	59%	53%	1D6+1
Bouclier	-	56%	-

Compétences : Eviter 61%

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
23	16	18	6	12	9	1

Points de Vie : 22
Blessure Grave : 11
Armure : 4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Défense	52%	-	D4+2+2D6
Hache de bataille	63%	51%	1D8+2+2D6
Bouclier	-	50%	-

Compétences : Eviter 34%

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	12	12	10	13	14	4

Points de Vie : 12
Blessure grave : 6
Armure : 4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Défense	41%	-	1D4+2+1D6
Gourdin	54%	56%	1D6+1D6
Bouclier	-	55%	-

Compétences : Eviter 48%

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	24	18	9	14	12	2

Points de Vie : 30

Blessure grave : 15

Armure : 4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Défense	43%	-	1D4+2+1D6
Grande Lance	60%	49%	1D10+1+1D6

Compétences : Eviter 41%

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
16	16	15	6	9	13	1

Points de Vie : 19

Blessure grave : 10

Armure : 4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Défense	41%	-	D4+2+1D6
Epée large	53%	50%	1D8+1+1D6
Bouclier	-	54%	-

Compétences : Eviter 43%

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
17	15	14	8	16	13	5

Points de Vie : 17

Blessure grave : 9

Armure : 4

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Défense	46%	-	D4+2+1D6
Faux	57%	55%	2D6+1D6

Compétences : Eviter 46%

tent, les hommes sangliers les chargeront. Leurs adversaires réagiront suivant le comportement des personnages. Non loin d'eux, ils remarqueront parmi ces Guerriers, un homme portant une armure de fer, armée d'une longue épée d'acier, monté sur un char de guerre. Celui-ci harangue visiblement ses hommes à repousser les assaillants. Il s'agit d'Erian le Chevalier de Fer.

Dans le meilleur des cas, les personnages lutteront seulement contre les hommes sangliers. S'ils se montrent hostiles envers les hommes libres, ceux-ci les attaqueront aussi. Cependant leur décision devrait balancer du "bon côté" par le spectacle qui s'offre à leurs yeux dans la plaine en contrebas. Au milieu des rangs des milliers de fidèles de Tyramm, plongés en transes et hurlant tels des démons, se dresse une immense statue haute de dix mètres. Un gigantesque chariot tiré par une armée de boeufs l'amène lentement vers la colline. A ses pieds, la foule s'agite en un sanglant pugilat, sacrifiant les plus faibles à la statue, à coups de poignard et d'épée. Cette statue, grossièrement taillée dans sa partie inférieure représente un homme dans une pose majestueuse. Les Aventuriers reconnaîtront immédiatement le visage sculpté avec talent, c'est celui des statues dressées en Eire, la face de Tyramm.

Les Hommes Libres

Les hommes libres, non soumis à Tyramm, sont un peu plus de mille combattants, sans compter leur famille. Erian, le Chevalier de Fer, assisté de quelques Druides, les dirige. Les combattants, comme les Druides, portent des armures et des armes de bronze, seul Erian est armé de fer et d'acier.

Guerrier Type

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
15	16	13	12	15	14	13

Points de Vie : 17

Blessure grave : 9

Armure : cuirasse et casque de bronze : 1D8-1

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Hache de Bataille	67%	65%	1D8+2+1D6
Javelot	65%	-	1D8+2+1D4
Bouclier	-	74%	-

Chacun de ces Guerriers porte une cape de couleur vive, verte, bleue, jaune, rouge. Des colliers de coquillages nacrés ornent leur cou et des panaches de plumes décorent le cimier de leur casque. Tous ces hommes sont des fidèles inconditionnels des Druides, aucun ne posera les armes devant Tyramm.

Erian, le Chevalier de Fer

Erian est un vieil homme de plus de soixante ans, fatigué, usé ; il sent sa fin venir. Erian a découvert son destin il y a moins de dix ans, alors que Tyramm entreprenait son oeuvre. Les Druides avaient entrepris un grand rituel afin de découvrir le héros qui pourrait lutter contre Tyramm. En réponse à leur sortilège, apparurent une armure et une épée forgée dans un métal alors inconnu, l'acier. L'élu serait celui qui serait assez grand pour porter l'armure. Seul un vieux chevalier, Erian, fut assez grand pour endosser cette armure de géant. Depuis Erian n'a cessé de lutter contre Tyramm et ses fidèles. Cependant malgré tous ses efforts, et ceux des Druides, Erian n'a connu que des défaites. Aujourd'hui les derniers ennemis de Tyramm sont réfugiés autour d'Erian sur la colline sacrée. Celle-ci est un lieu de grande puissance pour les Druides ; grâce aux esprits protecteurs du site, les Druides ont réussi à repousser jusqu'alors les assauts magiques de Tyramm. Depuis plusieurs jours, tous les Druides sont rassemblés dans la hutte ancestrale. Là, ils joignent leur volonté et leurs talents afin de contrer Tyramm, mais aussi pour contacter les dieux de la Loi. A cause de tout ceci, aucun d'eux ne sera visible.

La charge de la défense physique de la colline sacrée échoit donc à Erian. Celui-ci n'a jamais cru à son rôle et ses résultats ne l'ont pas détrompé. Erian est persuadé d'être victime d'une mystification ; pour lui les Druides ont inventé cette idée de Champion Eternel afin de raviver la foi des leurs et l'armure ne fut que le piège dans lequel il est tombé. Si Erian lutte avec toute son énergie depuis une décennie, c'est à son avis pour contrer Tyramm. Erian abhorre en fait tout ce qui touche de près ou de loin à la magie (du moins ce qui semble être de la magie à ses yeux), qu'il s'agisse de celle des Druides ou de Tyramm. Erian tolère encore les Druides. Ils pratiquent rarement la magie comme la voit Erian et il les juge d'une grande utilité pour les tribus. Erian est un homme simple, il a vécu toute sa vie comme l'un des Chevaliers de sa tribu, toujours prêt à mener vaillamment son chariot au coeur de la mêlée. Il avait légué sa charge à ses fils lorsque les Druides firent de lui le Champion de la terre. Puis ses quatre fils périrent en face des hordes de Tyramm. Un puissant désir de vengeance anime ainsi Erian.

Erian a l'apparence d'un homme au bord de la tombe, le visage creusé et ridé, une longue chevelure blanche et éclaircie comme sa barbe. Un oeil lui manque ainsi que plusieurs dents. Il se tient légèrement voûté et tousse

Erian
Champion Eternel

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
14	14	20	18	18	17	19

Points de Vie : 22

Blessure Grave : 11

Armure : plaques et heaume 1D10+2

Armes	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	97%	98%	1D10+2+1D6
Javelot lancé	84%	-	1D8+2+1D4
Bouclier	-	95%	-

Compétences : Eviter 70%, Sauter 23%, Pister 92%, Chercher 51%, Equilibre 62%, Eloquence 55%.

Premiers Soins 88%, Evaluer un trésor 46%, Conduire un chariot 93%.

violemment après chaque phrase. Cependant à chaque combat, il retrouve mystérieusement sa jeunesse. Erian impute cette vitalité à sa famille, réputée pour sa résistance et le grand âge de ses membres. Actuellement une grande part de ses Guerriers ne croit plus en Erian. Cependant devant leur situation désespérée, ils n'ont d'autre choix.

Ce qu'ignore Erian, comme les Druides, c'est que leur lutte n'est pas vaine. Erian a toujours été vaincu, mais Tyramm a dû payer chèrement ses victoires. La résistance continue d'Erian a affaibli Tyramm et l'a empêché de triompher ; sans Erian, Tyramm contrôlerait la Terre depuis longtemps.

Erian est réellement le champion éternel de ce monde, c'est ce destin exceptionnel qui lui donne la force qui l'anime à chaque combat.

Erian se bat habituellement sur son chariot ; il le dirige de la main gauche tout en utilisant son bouclier. A chaque round, il peut choisir de frapper avec son épée ou d'attaquer avec son chariot, écrasant sous les sabots de ses deux chevaux et sous les roues du char, ses adversaires. Pour déterminer la réussite de cette attaque, testez sa compétence en Conduite de Chariot. Les dégâts occasionnés sont de 3D6 ; il est impossible de parer, on peut seulement éviter cet assaut. Une attaque dans une charge cause le double de dégâts.

Notes
Les armes et armures de bronze

- les armes de bronze :
Chaque fois qu'une arme en bronze pare ou est parée avec une arme d'acier, jetez 1D6 : de 1 à 4, l'arme est brisée. En aucun cas, suite à un critique, une arme de bronze ne peut briser une arme d'acier.
Les armures d'acier donnent à leur porteur une protection supplémentaire d'1D6-1 lorsque celui-ci est touché par une arme de bronze. Ainsi frappée par une arme de bronze, une plate avec heaume donne 1D10+2+1D6-1 points de protection.
- les armures de bronze :
Les armures de bronze donnent une protection moindre face aux armes d'acier. Diminuez leur valeur de deux. Ainsi une demi-plate en bronze touchée par une arme d'acier donnera seulement 1D8-3 points de protection. (en aucun cas une protection ne peut être négative, elle sera de 0 dans le pire des cas).

L'action entreprise par les Aventuriers sera décisive, dans un sens comme dans l'autre. S'ils attaquent les hommes libres, ils provoqueront leur déroute et leur perte. Leurs armes et armures d'acier terroriseront ces hommes ; à leurs yeux, tous ces nouveaux arrivants ont la valeur et la puissance d'Erian. A la suite du combat, le Loup gigantesque de Tyramm apparaîtra sur le champ de bataille et dévorera les derniers survivants, Erian, et les personnages entre autres.

Dans le cas contraire, l'action des personnages repoussera les assaillants de la brèche. Les hommes sangliers, comme pris de folie, perdront tout courage autour des Aventuriers (les hommes sangliers souffrent d'une pénalité de 10% dans leurs compétences d'Attaque face aux personnages. En effet la magie de Tyramm qui les anime ne peut lutter efficacement contre elle-même. Chaque Aventurier détient en lui une fraction de la puissance de Tyramm). Après quelques rounds, de nombreux hommes sangliers s'enfuiront suivis bientôt par l'ensemble des assaillants. Les hommes libres reprendront alors le contrôle de la totalité de la colline, massacrant les fuyards par centaines.

Le Conseil

Une fois la bataille terminée, Erian, s'il est victorieux, fera venir à lui les nouveaux venus. Entouré de ses lieutenants, il les attend dans une vaste hutte de cuir et de chaume ornée de nombreux trophées Guerriers. Un grand feu crépite en son centre ; la fumée s'échappe plutôt mal de la hutte, l'air y est assez irrespirable. De la viande rôtie dans des plats de cuivre et de la bière dans de grands pichets de terre cuite attendent les convives. Mystérieusement les Aventuriers et les hommes du bronze se comprennent (peut-être un pouvoir des anneaux de Mygan de Llandar).

Erian accueillera les personnages avec faste. Malgré la situation tragique, des danseuses et des musiciens viennent divertir le repas. En fait les hommes libres les accueillent comme des envoyés des dieux de la Loi. Ils seront on ne peut plus respectueux. Erian se prêtera de bon coeur à toutes leurs questions ; il pourra ainsi leur raconter les faits et gestes de Tyramm.

Si les personnages acceptent de passer pour des envoyés des dieux de la Loi, les hommes libres retrouveront l'espoir.

Quoiqu'il en soit, vers minuit, un hurlement terrible déchire la nuit, un Loup gigantesque apparait, haut de plus de trois cent mètres, son pelage noir luit de mille reflets, ses yeux rougeoient de haine et sa gueule happe des fidèles de Tyramm par centaines. Tous les hommes libres semblent pétrifiés ; à toutes questions, ils répondent que le dieu infernal Tyramm est arrivé. Les personnages pourront reconnaître le Loup de leur cauchemar. Celui-ci s'élance vers la colline, la terre semble alors l'engloutir mais l'ultime défense des Druides échoue. Le Loup gigantesque s'échappe et d'un bon de mille mètres s'abat sur la colline.

Quoiqu'ils fassent, comme dans leur cauchemar, le Loup avalera les Aventuriers tout comme Erian et les hommes libres.

Dans le Monstre

Ce monstre est une création de Tyramm. Son rôle est double, tout d'abord c'est une terrible bête de guerre mais aussi le gardien de son palais. Celui-ci est construit sur un autre monde dont la seule voie d'accès est le Loup...

Au cas où vos joueurs ne doutent de rien, voici les caractéristiques de ce monstre (est-il utile de préciser qu'il est virtuellement invincible, tant que Tyramm sera vivant du moins).

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
850	1600	900	45	85	26	1

Points de vie : 2488
Blessure majeure : 1244
Armure : 250

Armes	Attaque	dégâts	Parade
Gueule	100%	Spécial	-
Griffe	100%	20D6	-

Pouvoir particulier : tant que Tyramm est vivant, le Loup régénère de 200 points de vie par round. Cependant à la mort du sorcier, le Loup devient fantomatique et s'estompe, tel un nuage de fumée. Ce moyen est le seul capable de détruire le Loup.

Toute attaque réussie avec la gueule provoque l'engloutissement de la victime. Une parade, tout comme une esquive, ne peut éviter la catastrophe ; la gueule est beaucoup trop grande. Le Loup peut avaler plusieurs dizaines de malheureux en une bouchée.

Les personnes gobées par le Loup, glissent le long de son gosier tout droit dans un gigantesque brasier, et finissent ainsi leur vie. Ce brasier agit comme un coeur pour le Loup, les personnes dévorées par les flammes lui servant de combustible. Un sort différent attend Erian et les Aventuriers. Tyramm compte s'emparer vivant de son vieil ennemi afin de lui réserver une fin des plus lentes. Aussi Erian ne disparaîtra pas dans le brasier mais apparaîtra sur le monde du palais de Tyramm. Les Aventuriers suivront eux-aussi le même chemin; comme pour les hommes sangliers le Loup "répugne" à détruire des êtres à l'origine voisine.

Alors que tous les Aventuriers chutent sans espoir dans le brasier gigantesque ils se retrouvent subitement sur une île volcanique, la demeure de Tyramm.

L'Ile

Le monde dont a pris possession Tyramm se réduit à une île désertique, entourée d'un vaste océan aux eaux profondes et vertes. Nulle vie ne vient briser le silence originel

seulement troublé par le ressac. Une statue gigantesque domine cette île. Haute de plus de deux cent mètres, elle semble avoir été taillée par les dieux mêmes, à l'image de l'un d'eux. Celle-ci représente en fait Tyramm, elle ressemble en tout point aux statues édifiées en Eire. De la bouche entrouverte de la statue souffle une plainte sourde, celle-ci semble porter tout le désespoir et la tristesse de l'univers. Une légère brume hivernale flotte sur l'océan. De temps à autre, des sons de cloches se font entendre au loin. Quelques minutes après leur arrivée, un étrange navire sort de la brume et s'échoue sur la plage. De la longue coque noircie descend une centaine de personnes. La cloche du navire sonne une dernière fois, puis l'embarcation sombre doucement dans les flots. De longues draperies déchirées et moisies couvrent la foule des nouveaux arrivants. Ceux-ci disparaissent dans le sol après quelques pas, des bras décharnés semblent sortir du sable noir pour les happer. Dans leurs ultimes soubresauts, nombre de malheureux engloutis perdront leurs défroques mortuaires; les personnages découvriront des corps atrocement brûlés. Il est même probable qu'ils reconnaissent certains Guerriers gobés par le Loup.

Il s'agit en fait, des âmes des malheureux consumés dans le brasier estomac du Loup. Celles-ci emportées par les navires aux coques sombres traversent la mer pour rejoindre leurs semblables. Sous la poussière qui constitue le sable "dorment" des millions de victimes, leurs corps carbonisés enchevêtrés formant en fait l'île. Ces âmes laisseront les personnages, des vivants, en paix. Mais si l'un d'eux ou toute autre personne meurt, un double spectral émergera du corps pour prendre lentement une consistance. Alors les bras happeront le mort et le feront disparaître dans la profondeur de l'île, dans un concert de clameurs lugubres et désespérées. La statue et son socle, le labyrinthe apparaîtront après un examen attentif, aussi constitué de ces mêmes malheureux. Brisés, déformés, comprimés, leurs corps s'agglutinent sans laisser le moindre espace libre. Tout coup donné contre les murailles fera hurler les damnés.

Le Labyrinthe

Le labyrinthe constitue le socle de la statue. Extérieurement, il se présente comme un haut bâtiment à toit plat en pierre sombre. La terrasse portant la statue culmine à plus de vingt mètres. Les seules ouvertures sont sept portes, une par face de la construction. Ces portes monumentales, closes par des portails de bronze, sont surmontées chacune d'une statue. Ces portes ne peuvent être forcées. Elles s'ouvrent devant une seule personne, la laisse entrer et se referme. Tout autre individu qui essaie d'entrer en même temps se retrouve rejeté à l'extérieur par une force mystérieuse. Dès qu'une personne a franchi le seuil, la statue se transforme.

En réalité chaque portail affecte définitivement une caractéristique du passant. Les deux statues du portail indiquent si l'effet sera bénéfique ou non.

1er portail : ce portail affecte la FOR du passant, appliquez le changement décrit suivant la statue présente :
un taureau : ajoutez 1D6 à la FOR.
une vipère : enlevez 1D6 à la FOR.

2ème portail : celui-ci affecte la CON du passant, appliquez le changement décrit suivant la statue présente :
un colosse : ajoutez 1D4+1 à la CON.
un squelette : ôtez 1D4+1 à la CON.

3ème portail : il affecte la TAI du passant, appliquez le changement décrit suivant la statue présente :
un géant : ajoutez 1D6 à la TAI.
un nain : ôtez 1D6 à la TAI.

4ème portail : ce portail affecte l'INT du passant, appliquez le changement décrit suivant la statue présente :
un sage : ajoutez 1D4 à l'INT.
un fou : ôtez 1D4 à l'INT.

5ème portail : il affecte le POU du passant, appliquez le changement décrit suivant la statue présente :
un roi : ajoutez 1D4 au POU.
un enfant : ôtez 1D4 au POU.

6ème portail : il affecte la DEX du passant, appliquez le changement décrit suivant la statue présente :
un singe : ajoutez 1D4+1 à la DEX.
une tortue : ôtez 1D4+1 à la DEX.

7ème portail : ce portail affecte le CHA du passant, appliquez le changement décrit suivant la statue présente :
une femme : ajoutez 1D6 au CHA.
un monstre : ôtez 1D6 au CHA.

A l'arrivée des Aventuriers, les statues aux frontispices des portails sont les suivantes :

La Vipère pour la **FOR**
Le Colosse pour la **CON**
Le Nain pour la **TAI**
Le Fou pour **l'INT**
Le Roi pour le **POU**
Le Singe pour la **DEX**
Le Monstre pour le **CHA.**

Le labyrinthe se compose intérieurement d'un réseau de couloirs sur 6 niveaux. Chaque portail donne sur un couloir différent. Il sera difficile de s'orienter. Pour arriver au but fixé, toute personne devra réussir quatre jets successifs sur l'INT x 3 avec 1D100. Si elle désire simplement rebrousser chemin, elle peut aussi tester sa compétence Mémoriser à -20%. Aucun ennemi ou piège ne se cache dans ces couloirs sombres. Les prêtres de Tyramm viendront rechercher les personnages dans le labyrinthe. Ceux-ci le connaissent parfaitement.

La Statue

L'intérieur de la statue est creux, mais cependant est traversé par d'innombrables escaliers qui tissent une toile labyrinthique. Plusieurs vasques de bronze où hurlent des damnés éclairent la statue d'une lueur rouge. Grossièrement, on peut diviser la statue en sept parties : les pieds, les jambes, les cuisses, le bassin, la poitrine, le cou et la tête.

La partie inférieure (pieds, jambes, cuisses et bassin) comprend nombre d'alvéoles où résident les prêtres favoris de Tyramm et de ses enfants. La partie supérieure (poitrine, cou et tête) présente un aspect différent. Un bourdonnement régulier fait vibrer la statue elle-même; plusieurs cages emprisonnent les dépouilles momifiées des adversaires vaincus par Tyramm. Des miroirs de quartz couvrent la totalité des murs et des escaliers, renvoyant mille images brisées et déformées. Les escaliers disparaissent progressivement, un seul atteint le cou pour s'arrêter à la tête, une vaste coupole aux couleurs sans cesse changeantes. En fait, ces couleurs s'harmonisent avec l'état d'âme de Tyramm.

Prêtres de Tyramm

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
13	12	10	17	18	13	14

Points de Vie : 12
Blessure Majeure : 6
Armure : 0

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Dague (en bronze)	50%	50%	1D4+2

Compétences : très diversifiés et élevés mais sans aucun intérêt au regard de leur rôle dans cette campagne.

Les prêtres de Tyramm sont vêtus uniformément de longues robes noires et rouges. Leurs crânes sont rasés, leurs visages pâles et décharnés. Ces hommes, environ une centaine, sont d'anciens Druides ayant renié leur ancienne foi. Ils demeurent dans la statue à la disposition de Tyramm pour une quelconque mission. Actuellement ils élèvent, mais surtout surveillent les enfants de Tyramm. Les prêtres comme les enfants résident dans les pieds et les jambes de la statue.

Les prêtres sont dans leur majorité des sorciers, cependant leurs pouvoirs ne sont pas décrits. Aucun de leurs sorts ou démons ne seront d'une quelconque efficacité face aux Aventuriers.

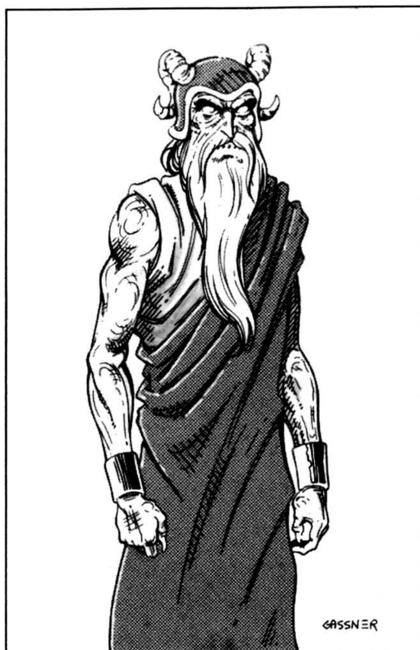
Les prêtres de Tyramm iront chercher les personnages et Erian dans le labyrinthe. Chacun d'eux porte une forte lanterne en bronze. Ils les inviteront à les suivre ; "Tyramm dans sa divine mansuétude, vous attend, mortels!". Tant qu'ils ne seront pas agressés, ou commandés par Tyramm, ils demeureront paisibles, se contentant de prendre de haut ces intrus.

Les enfants demeurent dans les alvéoles des jambes. Ils ont environ trois ou quatre ans. Tous ont apparemment le même âge. Ces enfants sont au nombre des personnages. Il s'agit bien sûr des ancêtres lointains des Aventuriers. Les prêtres, en toutes circonstances, veilleront particulièrement sur eux. Si Erian ne l'a pas encore fait, il dévoilera aux Aventuriers, en découvrant les enfants, leur identité et la prophétie des Ducs du Chaos. Il les invitera aussi à exterminer cette engeance.

Tyramm

Guidés par les prêtres, les personnages et Erian sont emmenés devant Tyramm. Les prêtres les laissent seuls devant leur divinité toute puissante. Tyramm conserve une apparence humaine. Son visage est celui d'un homme âgé, sa peau semble être devenue rugueuse. Il porte une simple toge de tissu sombre et un couvre-chef orné de deux cornes de bélier. Son regard par contre n'a rien d'humain, ses yeux dépourvus de toute pupille trahissent une volonté, une puissance bien au-delà de l'échelle humaine. Son regard glacera littéralement tous ceux sur lequel il se pose. Sa voix emplira de mille échos la statue, alors qu'il raillera Erian. Le vieil homme dans un dernier effort se jettera sur Tyramm, mais bien inutilement. D'un seul mot il arrêtera net la charge du vieil homme qui glissera alors au sol, se tordant dans d'atroces douleurs. Puis viendra le tour des personnages.

Tyramm est surpris de la présence de ceux-ci. Seul Erian devait échapper au brasier infernal du Loup, aussi se montrera-t-il curieux à leurs égards, ne sachant qui sont ces inconnus qui ont réussi à contrecarrer sa magie toute puissante. Cependant la victoire enfin atteinte, son orgueil et sa suffisance ne lui ont pas fait adopter des mesures de protection. Tyramm les soupçonne d'être des émissaires des Ducs du Chaos, aussi leur demandera-t-il la raison de cette visite impromptue.



Suivant les réponses des personnages, ce jeu du chat et de la souris peut durer un certain temps.

Les personnages sentent assez vite un trouble profond les envahir, ils ressentent pour Tyramm des sentiments puissants mais confus, une haine instinctive, une admiration inconditionnelle et un amour incompréhensible. Tous ont l'impression de retrouver quelque chose, quelqu'un perdu depuis toujours et qu'ils recherchaient inconsciemment. Peut-être est-ce simplement de retrouver certains traits de leur personnalité dans cet ancêtre primordial. Si des démons intérieurs sont développés, ceux-ci feront tout pour troubler complètement leur porteur.

Utilisez cette scène pour troubler vos joueurs, attirez-les vers leur père naturel, Tyramm. Lui aussi semble fasciné par ces inconnus, d'ailleurs pour les mêmes raisons. Si Tyramm devine qu'ils sont ses descendants, il n'hésitera pas l'ombre d'une seconde ; il tentera alors de les détruire, se souvenant de la prophétie des Ducs du Chaos. Sa magie sera alors, à la plus grande surprise de Tyramm, totalement inefficace contre les personnages (pour la même raison qui diminuait les hommes sangliers).

Tyramm restera paralysé d'effroi par son impuissance. Le premier coup porté contre Tyramm vérifiera la prophétie des Ducs du Chaos, il sera inutile de jeter les dés, Tyramm mourra alors. Si les personnages prennent l'initiative de l'attaque, Tyramm amusé, les laissera le frapper. Là aussi le premier coup sera miraculeusement fatal.

Le nouveau dieu glissera au sol, maudissant les Ducs du Chaos qui l'ont amené à causer sa propre perte, ayant enfin compris qui étaient ces inconnus.

La Fin

Tyramm terrassé, la statue, l'île trembleront sur leur base, les damnés constituant la statue se libérant lentement, des pans entiers de l'édifice s'écrouleront dans la mer, l'île quant à elle, semble fondre dans l'océan tel un château de sable. Cette catastrophe libère les âmes des damnés et rompt les enchantements de Tyramm.

Malgré leur rapidité, les personnages ne pourront échapper à l'écroulement de l'édifice. Cependant au lieu de terminer leur vie, enfouis sous ces décombres macabres, ils se retrouveront, tout comme Erian et les prêtres, non loin de la colline sacrée, sur la Terre à l'Age du Bronze. La situation sera alors des plus confuses. Le Loup gigantesque s'est apparemment désintégré, ayant simplement laissé derrière lui une montagne de cendres brûlantes, de laquelle émergent les Aventuriers. Tout autour, la horde des fidèles de Tyramm est en pleine déroute, ses anciens croyants renversent ses statues, déchirent leurs vêtements, jettent leurs armes et se dispersent lentement. Les hommes sangliers, quant à eux, poussent des cris furieux et s'entre-tuent. Devant cette débâcle la plupart des prêtres resteront prostrés, seuls quelques uns tenteront de s'enfuir, emmenant avec eux les enfants de Tyramm, espérant ramener leur dieu à la vie. La réaction d'Erian sera immédiate, il appellera les derniers survivants sur la colline sacrée et ensemble ils poursuivront les enfants, accompagnés de prêtres, afin de les mettre à mort. Si les personnages ne s'interposent pas, Erian et les siens tueront les enfants... Provoquant par là même, la disparition des Aventuriers, qui n'ont d'ailleurs jamais existé. Les enfants morts, Tyramm s'est totalement dissipé dans les limbes et Scyd n'a pu le ramener à la vie avec l'Oeil d'Arkyn. L'Aventure se termine, libre à vous de fixer le sort de Scyd, vainqueur ou vaincu. En effet, si Scyd s'est armé de l'Oeil d'Arkyn et d'autres merveilles Scientifiques, le baron Kalan de Vitall est à même de le contrer par ses propres inventions. Si un ou quelques enfants meurent, à vous de fixer les personnages qui n'ont jamais existé...

Avec le prestige de la victoire, les personnages réussiront à convaincre les compagnons d'Erian à renoncer au meurtre des enfants. Ils pourront alors les confier à quelques familles. Aucune parole ne pourra cependant apaiser le vieil Erian. Furieux, écumant de rage, il traitera ses hommes de lâches et les personnages de traîtres. Si les Aventuriers ne se montrent pas particulièrement habiles, Erian se jettera sur eux les armes à la main. Les prêtres en profiteront pour disparaître avec les enfants. Les personnages peuvent choisir maintenant de quitter ce monde grâce aux anneaux de Tyramm, plutôt que de tuer le vieil Erian.

Le Retour en Eire

Après avoir actionné leur anneau de cristal, les personnages retourneront dans l'Europe du Tragique Millénaire, à l'endroit exact de leur départ, près de la caverne de Mygan de Llandar. Là, Mygan et Zarlin attendent leur retour. Plusieurs mois se sont en fait écoulés depuis leur départ et de grands bouleversements se sont déjà produits. Mygan et Zarlin, visiblement inquiets, s'enquerront de leurs aventures dans la Terre du Bronze, après quoi ils les mettront au courant des derniers événements.

- Le Chaos s'est développé énormément; aujourd'hui les arbres morts couvrent quasiment toute la superficie de l'Eire. Les adorateurs de Tyramm se multiplient à une vitesse étonnante. Plus de la moitié des Eiriens, voue un culte à Tyramm, la divinité "libératrice".

- Les Eléphants ont pris le contrôle de l'île. Attirée hors de la grande forteresse, la garnison principale a été anéantie dans une bataille rangée. La plupart des survivants, impressionnés par la puissance de leurs vainqueurs, les ont rejoints. La Granbretanne ne possède plus en Eire que des fortins isolés et déjà menacés par les Eléphants. Ceux-ci se préparent à accueillir l'armée qui se rassemble actuellement en Granbretanne, vouée d'ailleurs à la destruction. Aucun à Londra ne mesure encore la portée de cette "rébellion" en Eire.

- L'énergie croissante volée par Scyd à travers l'Oeil d'Arkyn et l'intrusion du Chaos provoquent déjà de terribles catastrophes. Des séismes violents secouent l'Eire régulièrement, des raz de marée ravagent les côtes, la végétation dépérit, les animaux pris de folie se jettent dans l'océan...

- Les agissements de Tyramm et de Scyd déchirent le réseau délicat du Multivers, encore quelques mois et l'Eire disparaîtra simplement dans le néant. Tel un cancer, cet espace de destruction s'étendra irrésistiblement sur les régions aux alentours, puis une fois la terre effacée, les autres mondes seront menacés...

Scyd et Tyramm doivent être détruits, conclura Mygan. Le vieux scientifique suggérera aux aventuriers le seul choix possible : voler l'Oeil d'Arkyn au coeur de la Pyramide de Fer, Scyd sera alors impuissant et l'Oeil devrait être une aide précieuse contre Tyramm. Celui-ci s'est entouré de protections particulières, il ne sera pas aussi vulnérable que lors de leur première rencontre. Qui plus est, l'Oeil devrait permettre aux personnages de rejoindre Tyramm dans l'autre univers où il demeure (les Jeunes Royaumes). Un lien existe, reliant Tyramm à l'Oeil, il suffit à son porteur de se concentrer sur Tyramm pour être emporté vers lui. La puissance de l'Oeil est telle qu'elle emportera tous les compagnons du détenteur de l'Oeil.

Mygan invitera les personnages à repartir dès le lendemain vers l'Eire. Horthius les accompagnera.

Libre à vous d'aménager quelques rencontres sur le chemin de retour vers l'Eire. Les sbires de Tyramm et de Scyd les recherchent toujours. Ils trouveront sur le rivage l'embarcation échouée des marins qui les attendaient. Leurs cadavres ou ce qu'il en reste, gisent aux alentours, victimes d'agresseurs inconnus, Eléphants ou émissaires de Tyramm?

L'Eire

Les descriptions de Mygan de Llandar s'approchent faiblement de la réalité, l'Eire est devenue méconnaissable. Tous les arbres ressemblent désormais aux Arbres de Tyramm, l'herbe est desséchée, jaunie, la terre craquelée. Les rivières se réduisent à de maigres filets d'eau. Les animaux semblent pris de folie, les villages sont désertés. Des bûchers emplissent le ciel d'une fumée grasse à l'odeur sinistre. Les adorateurs de Tyramm ont déclenché une guerre sainte, tous les païens qui refusent de se convertir finissent brûlés.

Les Arbres de Tyramm couvrent totalement l'Eire, aucun espace n'échappe à son contrôle. Au croisement des pistes, ses fidèles rasent les kerns ancestraux pour dresser des statues monolithiques taillées à l'image de leur dieu. Chaque jour des rafales de pluie brûlante cinglent les voyageurs. Rares sont les journées où la terre ne tremble pas, ouvrant de nouvelles failles. Diverses rencontres attendent les personnages.

- Le Rebelle Survivant

Les personnages rencontrent un pauvre hère, blessé, titubant. Il s'agit de Finn Mikhal, l'un des hommes de Dann Walt. Finn semble devenu à moitié fou, il n'a pas bu depuis plusieurs jours. Entre deux délires, il révélera que la bande de Dann est tombée dans une embuscade tendue par les fidèles de Tyramm. Dann est tombé percé de mille coups à la fin du combat; les quelques survivants faits prisonniers ont été éventrés sur le champ par un prêtre de Tyramm. Seule la soeur de Dann a été momentanément épargnée, les prêtres l'ont emportée au grand temple afin d'y être sacrifiée.

Quant à Finn, les hommes de Tyramm l'ont laissé pour mort sur le champ de bataille A vous de fixer le sort de la soeur de Walt, s'est-elle échappée? Est-elle déjà sacrifiée ou seulement prisonnière? A vous de décider.

- Le Granbreton Crucifié

Parmi les multiples débris des dernières batailles les personnages trouveront un groupe de crucifiés, une petite centaine. Il s'agit de Granbretons capturés qui ont refusé de suivre les Eléphants. L'un des crucifiés est encore vivant, il suppliera les personnages de le libérer, il répondra à toutes leurs questions.

Au pied de ces croix, gisent les armures des crucifiés, celles-ci peuvent être d'un grand secours pour les personnages, leur facilitant l'entrée dans la Pyramide de Fer.

- Les Dévots de Tyramm

Les personnages croisent le chemin d'une cinquantaine d'adorateurs de Tyramm. Vêtus misérablement, ils se flagellent récitant des litanies interminables. Les premiers de la colonne portent une statue de Tyramm. Les personnages pourront reconnaître des Eiriens rencontrés au village d'Horthius.

Ceux-ci sont désormais convertis au culte de Tyramm. Ce groupe de pèlerins se rend au grand Temple sur la côte ; il est fort probable qu'ils n'identifient pas les voyageurs. Ils essayeront alors de les convertir, leur démontrant la vacuité de l'être humain et l'omniscience de Tyramm.

- Les Poursuivants

En quittant Mygan de Llandar, les personnages sont à nouveau à la merci des poursuivants, ceux envoyés par Tyramm mais aussi les Eléphants mandatés par Scyd. A vous de décider si le voyage de retour vers la Pyramide de Fer sera une simple promenade ou une course poursuite.

La Pyramide

La Pyramide se situe approximativement au même endroit. Elle se trouve actuellement posée sur la terre ferme à environ deux mille mètres de son emplacement originel. Les Eléphants ont réussi en effet à la déplacer. Plusieurs dizaines d'araignées mécaniques conduites par des Eléphants se déplacent sur ses flancs, arrachant les débris et la végétation. Trois faces sont déjà nettoyées, la terrasse elle-même a été déblayée, les constructions et les serres des Echappés ont disparu.

Un vaste camp entoure la pyramide ; celui-ci couvre plusieurs dizaines d'hectares et abrite une foule nombreuse. Avec les derniers ralliements, les Eléphants sont plus de 200000 et possèdent tout autant d'esclaves. Des convois arrivent journellement portant des tonnes de provisions pillées à travers l'Eire. La flotte de Scyd se trouve à l'abri dans une grande crique non loin de la Pyramide. Elle rassemble plusieurs centaines de navires de tous types, galère, croiseur granbreton, frégate, goélette, nef marchande...

Une vaste place située au coeur du campement abrite les escadrons d'ornithoptères. Un mur de terre entoure le camp ; des sentinelles postées à intervalles réguliers surveillent les abords. Plusieurs portes, elles aussi surveillées, donnent accès au campement. Les personnages pourront observer aisément tous ces détails. De nombreuses collines couvertes de broussailles et d'arbustes entourent le site. Les aventuriers s'y cacheront facilement. Les Eléphants sûrs d'eux, envoient seulement quelques patrouilles surveiller ces collines.

Les personnages remarqueront infailliblement l'activité intense qui anime le campement, celle-ci est proche de la confusion, elle devrait faciliter toute infiltration dans le campement.

Entrer dans la Pyramide

Les personnages doivent, pour s'emparer de l'Oeil, rentrer dans la Pyramide. Il leur sera assez facile de le localiser. La plupart des Eléphants le connaissent comme l'arme secrète de Scyd et le savent au coeur de la Pyramide d'Acier. Plusieurs possibilités s'offrent aux personnages pour s'infiltrer dans la pyramide.

- Se Déguiser en Eléphant

Les personnages pourront monter une embuscade contre une patrouille d'Eléphants afin, vêtus de leur armures, d'entrer dans le camp. Cette méthode permet en effet de s'introduire dans le campement. Aucun système de mot de passe n'est en vigueur, les gardes aux portes laisseront entrer tout Eléphant sans lui poser de questions.

Le problème majeur demeure ensuite de s'introduire dans la pyramide. Là, les accès sont sévèrement contrôlés, nul ne peut entrer s'il ne possède un ordre signé d'un connétable. L'un d'eux se charge exclusivement de diriger les équipes qui travaillent à l'intérieur de la pyramide ainsi que les groupes de sécurité et d'exploitation. Il sera quasiment impossible d'obtenir du connétable l'un de ces ordres à moins qu'il ne soit menacé. Celui-ci ne se sépare jamais de ses gardes, plus d'une dizaine d'hommes. Il sera plus "facile" de se mêler à un groupe admis dans la Pyramide. Certains d'eux comportent plusieurs centaines d'Eléphants et d'esclaves.

Si l'Androïde accompagne toujours les aventuriers, il pourra les guider vers l'une des ouvertures non surveillées, celle-ci ne résistera pas aux connaissances du droïde. Les personnages déguisés en Eléphant devront se méfier une fois dans le camp. Celui-ci connait une plus grande activité qu'une confusion complète. Telle une fourmilière chacun s'agite mais dans un but fixé, déterminé. Si les personnages se promènent longtemps dans le campement ils risquent d'attirer l'attention sur eux... De même à la nuit tombée, tous les Eléphants à l'exception des sentinelles regagnent leur tente personnelle. Si les aventuriers ne sont pas à ce moment dans la Pyramide, ils risquent de connaître certains problèmes.

- La Voie des Airs

Si les personnages possèdent un ornithoptère ou des animaux volants ils pourront alors se poser sur la terrasse et rentrer dans la Pyramide. La terrasse étant inoccupée, tout intrus réussira de nuit sans attirer l'attention. De jour, les guetteurs remarqueront infailliblement ces étrangers et préviendront les ornithoptères. A vous de déterminer le nombre d'appareils qui intercepteront les aventuriers. S'ils réussissent à se poser sur la terrasse, l'alerte sera donnée dans la pyramide.

- S'engager chez les Eléphants

Vêtus d'armures granbretonnes ou comme simples mercenaires, les personnages seront acceptés parmi les Eléphants. Ils risquent cependant d'être reconnus par des Eléphants avant de recevoir un masque. Leur description a été communiquée à nombre d'Eléphants, mais bien peu au camp s'en souviennent.

Les aventuriers du haut des collines pourront remarquer de tels groupes, composés de Granbretons comme d'Européens rejoindre les Eléphants.

Les personnages seront alors incorporés dans une compagnie de recrues, où se côtoient Européens et Granbretons, pour l'essentiel, des Tigres. Cantonnés dans le campement, ils vivront un mois de dur entraînement. Par semaine de participation à cet entraînement, ils augmenteront toutes compétences de combat de 2%. Au bout d'une semaine, leur compagnie sera emmenée dans la Pyramide de Fer afin qu'ils contemplent de l'intérieur la puissance de l'Ordre. A la fin du mois d'entraînement, ils entreront à nouveau dans la pyramide pour la cérémonie d'introduction dans l'ordre. A ces deux occasions, les aventuriers peuvent s'éclipser et partir à la recherche de l'Oeil.

La période d'entraînement sera extrêmement pénible du fait des instructeurs (jouez les durs, sadiques, impitoyables) et des Granbretons présents qui tenteront de prendre le dessus sans ménagement sur les autres recrues.

La Pyramide de Fer

Dès leur entrée dans la Pyramide, les personnages constatent les changements effectués par les Eléphants. Toutes traces de dégradation semblent avoir disparu. L'eau rouge n'envahit plus des étages, la vase accumulée aux étages inférieurs a été évacuée. De même la jungle des étages supérieurs a été arrachée. La plupart des autres dégâts ont été aussi réparés, l'arche de vie apparait telle qu'elle était au moment de sa création, une vaste cité accueillante baignée de douces lumières. Des centaines d'Eléphants accompagnés de milliers de robots finissent de travailler à la réfection de l'Arche. Depuis sa capture Scyd a utilisé toute la puissance de l'Oeil à réparer la Pyramide. Grâce à cette énergie, les travaux sont quasiment achevés; l'Oeil a permis d'activer tous les robots stockés dans la Pyramide mais aussi de mettre en marche les systèmes d'auto-réparation de l'arche. Scyd a aussi travaillé à parachever les travaux de voyage interdimensionnel. Toujours grâce à l'Oeil, l'arche est maintenant prête à voyager vers d'autres univers.

L'Oeil se situe dans les étages inférieurs, à la place de l'ancienne centrale énergétique. A moins d'interroger un Eléphant scientifique, il sera très difficile de le localiser. Si le droïde accompagne toujours les aventuriers, il réussira à analyser le réseau de câbles énergétiques afin de le localiser. Les personnages pourront faire de même en réussissant un jet sous la compétence Connaissance de l'Electricité à - 30%.

Relativement peu d'Eléphants résident dans la Pyramide, cependant ils exercent une certaine surveillance. Des groupes patrouillent sans cesse, d'autres tiennent des carrefours essentiels ou surveillent des lieux d'importances comme les appartements de Scyd ou l'Oeil d'Arkyn. Comme dans le camp, toute présence insolite attire les questions et la suspicion. Si l'alerte est donnée, la partie deviendra serrée pour les aventuriers.

Les Eléphants ont soigneusement mis au point un plan d'action afin de neutraliser tout intrus. Dans un premier temps, ils chercheront à encercler les intrus dans un ou plusieurs niveaux en contrôlant les carrefours existant puis ils ratisseront cet espace repoussant leurs victimes, tels des rabatteurs, vers des groupes d'embuscade. La meilleure tactique face à cette méthode, est la rapidité, si les personnages agissent lentement ils se retrouveront infailliblement encerclés par des forces supérieures. Par contre, une fuite rapide permettra certainement de se faufiler à travers les mailles du filet alors que celui-ci n'est pas encore entièrement mis en place. Là encore, la présence du droïde sera d'une grande aide. Sa connaissance absolue de l'arche permettra aux aventuriers de s'enfuir par le réseau des conduits de service. Cependant l'alerte déclenchée, les recherches continueront tant que les aventuriers ne seront pas retrouvés. Cette scène se prête parfaitement à une course poursuite entre les personnages et les Eléphants avec comme but, l'Oeil d'Arkyn.

Une garde nombreuse, une vingtaine d'Eléphants, surveille la voie d'accès à la chambre de l'Oeil. L'Androïde guidera les personnages par des tunnels de service à l'Oeil. Si les personnages sont seuls, ils devront alors forcer le passage ou trouver une ruse particulièrement efficace afin de passer.

L'Oeil se trouve dans une petite salle où arrivent des dizaines de câbles aboutissant dans le support de l'Oeil. Il bénéficie toujours de la protection de l'araignée métallique. Pour la capture de l'Oeil, référez vous au chapitre des Eléphants.

Aussitôt l'Oeil capturé et Scyd tué, les Eléphants laisseront en paix ses porteurs. La propagande de Scyd, décrivant l'Oeil comme l'arme absolue, dissuadera le plus brave des Eléphants de tenter quoi que ce soit.

L'Androïde pour sa part, tentera de s'emparer "momentanément" de l'Oeil. Il espère, grâce à son énergie, transporter l'arche et ses survivants cryogénisés (les Eléphants les ont épargnés pour le moment) dans un monde lointain, un nouvel Eden. Les travaux réalisés sur la pyramide et la puissance de l'Oeil le permettent. Cependant cet usage provoquerait une nouvelle tempête particulièrement destructrice. Si la relation avec l'Androïde est tendue, celui-ci tentera de s'emparer de l'Oeil par la force. Sinon il préviendra les personnages de son désir et tentera de les convaincre d'accepter. S'ils refusent l'Androïde les attaquera.

Si l'Androïde emporte l'arche dans son nouveau monde, les personnages pourront contempler cet univers vierge de tout occupant, aux collines boisées, aux vallées vertes, au ciel bleu... Après quoi, l'Androïde remettra aux Aventuriers l'Oeil si ceux-ci sont en bons termes avec lui. Ils pourront remarquer avec un peu de perspicacité, un certain changement chez l'Androïde, l'Oeil l'a transformé en un humain. Quelles que soient ses relations avec le groupe, l'ancien Androïde restera dans l'arche afin d'accomplir sa dernière mission, éveiller les passagers. Les personnages sont maintenant libres de rencontrer leur "père" une dernière fois. L'Oeil les emportera tous vers Tyramm, dans les Jeunes Royaumes.



L'Ultime Face à Face

La Forêt

Les personnages quittant la Pyramide de Fer n'arrivent pas immédiatement aux pieds de Tyramm. Ils apparaissent dans la forêt morte de leurs rêves, celle-là même créée par le sorcier dans les limbes des Jeunes Royaumes. Elle leur paraîtra aussi lugubre, aussi silencieuse que dans leur songe. Quelques serpents ailés, démons enfantés par les arbres morts, survolent la forêt. Ces créatures se contenteront de croasser et de tourner bien au-delà de la cime des arbres.

Les personnages originaires du Tragique Millénaire seront évidemment sensibles à la présence du Chaos en ce lieu.

Moins d'une heure s'écoulera avant que le premier hurlement ne se fasse entendre. Les serpents ailés s'éloigneront alors, fuyant l'appétit dévorant de la créature de Tyramm. La scène du rêve se répétera, le loup gigantesque engloutira à nouveau les voyageurs et les personnages se réveilleront sur la plage de l'île à la statue.

A la différence des arbres morts, dans l'Europe du Tragique Millénaire, ceux-ci sont vulnérables. La mort de l'un d'entre eux provoquera la disparition de son semblable en Eire. Chacun d'eux a 80 points de vie et une protection de 3.



La Fin d'une Longue Histoire

L'arrivée des Aventuriers dans sa forêt n'a pas échappé à Tyramm, tout comme la mort de Scyd et le vol de l'Oeil. Le vieux sorcier ne sait que penser de ces derniers événements. Ses enfants viennent-ils se soumettre en lui donnant l'Oeil ? Ou bien, viennent-ils le détruire ? Cependant Tyramm se convaincra seul que ses enfants viennent reconnaître son autorité naturelle.

Son désir de puissance, de domination, qui l'anime depuis des millénaires, ne peut accepter encore des "velléités" de résistance de la part de ces misérables. La seule possibilité, la seule solution est leur soumission à son incomparable grandeur. Qui plus est, Tyramm exulte de joie. Celui qui le tenait en esclavage est enfin mort et de la main de sa descendance. Le monde est enfin à lui, et bientôt en possession de l'Oeil, toutes les divinités devront, elles aussi, se soumettre.

Pris dans sa folie habituelle Tyramm organise une haie d'honneur à ses "invités"...

Avant que les personnages ne franchissent les sept portes du socle le sable s'ouvrira, laissant le passage à une foule de squelettes noircis et de corps desséchés. Ce ramassis osseux avancera paisiblement vers les Aventuriers et, en moins d'une seconde, ces milliers de morts retrouveront leur enveloppe charnelle et l'usage de la parole. Les Aventuriers pourront reconnaître parmi eux leurs amis, leurs parents déjà décédés ; les autres sont leurs lointains ancêtres, tous des descendants de Tyramm. Le vieux druide les a conjurés des Royaumes Souterrains afin de tout connaître sur les personnages. Il les anime à nouveau pour accueillir glorieusement ses derniers enfants.

Conformément aux voeux de leur maître, les morts-vivants formeront une procession pour accueillir les Aventuriers. Ils chanteront leurs louanges, leurs exploits et les guideront jusqu'aux portes. Si les personnages les interrogent, ils parleront en bien de Tyramm et se montreront heureux de retrouver la vie grâce à ses bienfaits...

Les portes présentent les mêmes figures que lors de leur première Aventure dans la Terre du Bronze. Derrière chacune d'elles, un prêtre les attend afin de les guider à travers le labyrinthe. Les personnages pourront reconnaître ces derniers, drapés dans leur robe sombre ; il s'agit des premiers prêtres du Bronze, ramenés à la vie par Tyramm.

Les prêtres, après quelques paroles de bienvenue, les guideront à travers le labyrinthe, du moins si les Aventuriers ne les massacrent pas ! Une fois sortis du labyrinthe, les prêtres de Tyramm les amènent dans la première salle de la statue.

La Salle des Sarcophages

La salle des sarcophages constitue la première pièce de la statue. Tyramm a préparé celle-ci afin d'extraire son essence d'héritiers rebelles à sa volonté. La salle contient un nombre de sarcophages égal à celui des Aventuriers. En fait, chacun d'eux a le sien. Chaque sarcophage se présente comme un bloc de pierres humaines de trois mètres sur deux, haut d'un mètre. Une niche a été creusée à l'intérieur afin d'abriter le corps. Des figurés géométriques entrelacées ornent les flancs de chaque sarcophage. Le "couvercle", une grande pierre plate, est dressée contre le mur. Chaque couvercle possède un gisant, une statue mortuaire à l'image de l'Aventurier. Le visage est particulièrement ressemblant. Plusieurs amphores sont aussi rangées devant chaque sarcophage.

Une grande table de pierre, couverte d'entrelacs géométriques, trône au milieu de la pièce. Des amphores contenant des liquides sirupeux, des bandelettes, des crochets métalliques, des couteaux, des pinces ainsi que des attaches sur la table, indiquent son rôle. Cette table est l'endroit, où prisonniers, les personnages seront momifiés vifs, s'ils refusent de se soumettre volontairement à Tyramm.

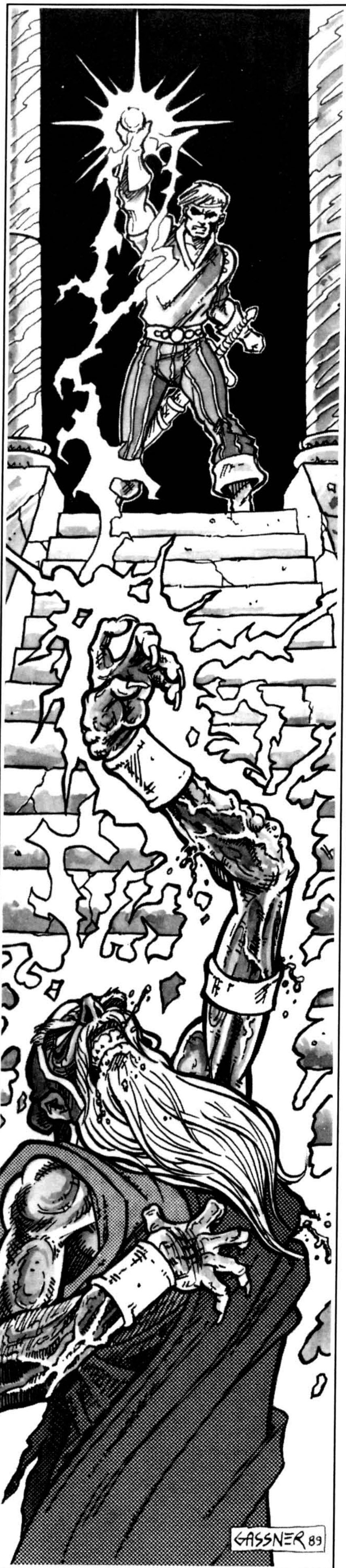
L'un des prêtres fera part de ces gentillesses aux Aventuriers, avant de les amener dans la salle du trône.

La Salle du Trône

La pièce située au-dessus des sarcophages est la salle du trône. Elle remplit la même fonction que la pièce précédente, donner à Tyramm l'énergie vitale prisonnière dans chaque personnage. Cependant celle-ci est prévue pour de "braves enfants" qui se sont soumis à l'autorité du vieux druide.

Cette pièce compte un trône par personnage. Des vêtements princiers ainsi que des couronnes et des sceptres reposent au creux de ces monuments. Chaque trône possède un fronton où est gravé le nom du personnage, précédé d'une formule honorifique : "Prince de l'Orient", "Régent des Terres Australes"...

Les prêtres se proposeront d'aider les Aventuriers à revêtir leurs tenues princières, Tyramm souhaite les recevoir dignement. De même les prêtres désigneront un grand coffre



de cuivre et d'argent où un reposoir en cristal attend l'Oeil d'Arkyn... Si les personnages placent l'Oeil dans le coffre, leur sort est scellé. Ils finiront dans le meilleur des cas comme marionnettes, manipulées par Tyramm. L'Oeil d'Arkyn est le seul moyen de détruire Tyramm, les personnages doivent le conserver. Il sera toujours possible de duper les prêtres. Après tout, construire une boule lumineuse n'est pas impossible pour un scientifique ou un sorcier. Cependant Tyramm, lui, ne sera pas dupe. Le meilleur moyen pour les Aventuriers de conserver l'Oeil consiste à raconter une histoire crédible justifiant la conservation de l'Oeil ou la remise en mains propres à Tyramm.

Une fois vêtus conformément à leur rang et le problème de l'Oeil résolu, les prêtres amèneront les Aventuriers devant Tyramm.

La Dernière Rencontre

Cette dernière rencontre, entre les Aventuriers et Tyramm, est à envisager sous deux angles. Les personnages arrivent avec l'Oeil devant un Tyramm confiant ou bien ayant compris leur dessein, le vieux druide les attend de pied ferme. Dans les deux cas, Tyramm est bien moins vulnérable que lors de la première rencontre. Fort de son expérience, Tyramm s'est protégé par ses sortilèges. Utilisant le lien magique avec ses descendants, le vieux druide s'est protégé de leur attaque de la façon suivante. Les personnages endureront eux-mêmes toute souffrance qu'ils lui causent. En terme de jeux, si un personnage inflige une blessure, il subira automatiquement les mêmes dégâts. Tyramm s'est aussi rendu totalement invincible à toute attaque. Le seul objet qui puisse encore le détruire est l'Oeil, qui le maintient en vie tant qu'il n'a pas récupéré l'énergie des Aventuriers. Mais Tyramm a aussi conçu une arme afin de lutter efficacement contre ses descendants. Celle-ci lui permet de développer instantanément la partie démoniaque prisonnière en chaque personnage. Cette arme se présente comme un long bâton noir, très mince et très souple. Le bâton semble même se tordre de lui-même pour mieux atteindre sa cible. Tyramm manie ce bâton à 100% en attaque et parade. Il ne cause aucun dégât physique, mais si un Aventurier rate sa parade, le contact du bâton lui causera un léger choc électrique. Mais aussitôt son esprit semblera s'enflammer. A chaque toucher, le démon du personnage visé gagne 1D6 points de POU et essayera de prendre le contrôle de son réceptacle.

Tyramm compte aussi sur ses fidèles pour s'interposer. Ceux-ci souffrent toujours du malus pour attaquer les personnages, mais ils formeront une barrière efficace et tenteront de séparer les personnages afin que Tyramm puisse les attaquer isolément. Dans le cas d'un conflit ouvert dès l'arrivée des personnages, tous les prêtres se jetteront sur eux au même moment, les attendant dans une grande salle où leur nombre, plus d'une centaine, jouera pleinement. Aux personnages d'adopter alors une formation de combat leur permettant de lutter efficacement.

Si les personnages endorment la méfiance de Tyramm, seule une dizaine de prêtres sera présente au moment de l'entretien. A partir du moment où ils attaqueront Tyramm, 1D10 prêtres arriveront chaque round.

Dans le cas où Tyramm ne se doute de rien, il les attendra une fois paré dans la salle du crâne. Une dizaine de prêtres les accompagneront et resteront à l'entrée de la pièce. Tyramm est là, debout, tenant à la main un long bâton noir. Toujours vêtu de la même façon, il présente la même expression de cruauté, de volonté, de puissance divine, emprisonnée dans un corps humain. Deux créatures gigotent à ses pieds. La première est un singe bossu, contrefait aux membres tordus. Des oripeaux de bouffon couvrent sa nudité. Il joue stupidement avec un tambourin à clochette. Avec horreur, les personnages découvriront dans la face du singe, celle d'Erian le Chevalier de Fer! La deuxième créature est un éléphant nain attelé à une carriole où est assis le singe. Bien qu'ils n'aient jamais vu sa face, les personnages pourront se douter qu'il s'agit de Scyd. Ces deux créatures semblent complètement idiotes. Tyramm a emprisonné l'âme de ces deux malheureux en des parodies de leur ancienne gloire. Jouez Tyramm au moment de sa victoire, très convaincant. Il louera ses enfants d'avoir compris le sens de leur destinée, échapper à la condition d'humain pour celle d'immortel omniscient. Quitter une enfance inconsciente et impuissante pour un âge où tout est possible. Insistez pour faire douter les Aventuriers, cet échange verbal doit être leur dernière tentation.

Les propos de Tyramm seront certainement interrompus par l'usage de l'Oeil d'Arkyn. Lorsque son porteur décidera de l'utiliser comme arme, il lui suffira de se concentrer sur Tyramm. Alors un éclair jaillira de l'Oeil et brûlera le vieux sorcier, lui arrachant un cri inhumain. Cependant, la violence de la foudre sera limitée par la manipulation du porteur de l'Oeil. Celui-ci pour terrasser Tyramm devra réussir un jet sous son POU naturel. Sinon la puissance de Tyramm suffira à régénérer en quelques secondes ses tissus calcinés. L'Oeil libère un éclair tous les deux rounds de combat. Une fois attaqués, Tyramm et ses prêtres ne resteront pas inactifs. Les prêtres essayeront d'isoler le porteur de l'Oeil sur lequel se concentreront les attaques de Tyramm. Le

porteur ne peut tenter quoi que ce soit tant qu'il attaque le sorcier avec l'Oeil. Si Tyramm s'empare de l'Oeil, le destin des Aventuriers est scellé.

Au premier jet réussi sous son POU, le porteur, grâce à l'Oeil, détruira Tyramm à jamais. Le sorcier s'embrasera et plusieurs minutes durant, il courra à travers son palais, hurlant des malédictions de plus en plus inaudibles. Finalement Tyramm se couchera et se dissipera, après d'ultimes crépitements, en une épaisse fumée noirâtre. Alors la fin du monde semblera commencer. Les prêtres, dispersés et paniqués depuis l'embrasement de leur maître, se dissiperont eux aussi en fumerolles. La statue semblera se décomposer, chaque corps qui la compose retrouvant son autonomie. Ces cadavres noircis se jetteront sur les fumées de Tyramm et des prêtres et les déchireront de leurs ongles et de leurs dents. Ces fumées mises en pièces hurleront alors une dernière fois, avant d'être déchiquetées par leurs anciennes victimes.

Tyramm mort, sa sorcellerie s'estompe. La statue, l'île, la mer, la forêt, le loup, tout reprend sa forme originelle, celle du Chaos bouillonnant, vision particulièrement dérangeante. Heureusement pour les Aventuriers, l'Oeil d'Arkyn maintient l'ordre tout autour de lui. Celui-ci ramènera les personnages au lieu de départ de l'Aventure. Il suffira ensuite au porteur de rompre sa domination et l'Oeil se dissipera en une fumée scintillante. Il restera, seul souvenir de l'Oeil, une magnifique sphère d'or pur d'une grande valeur.

L'Aventure peut se conclure malheureusement de façon plus dramatique. Si les personnages se soumettent volontairement, alors tant pis pour eux, ils deviendront de simples extensions de la personnalité de Tyramm. S'ils échouent contre le sorcier, ils seront alors momifiés vifs... Vous pouvez toujours, dans de telles circonstances, faire intervenir une aide inattendue. Le Guerrier d'Or et de Jais serait du meilleur effet face à Tyramm.



Epilogue

L'Oeil d'Arkyn détruit, les sens des personnages s'estomperont un certain temps. Au réveil de leurs sens, ils se retrouveront mystérieusement à l'endroit précis où l'aventure commença (voir chapitre des "employeurs"). Leurs démons intérieurs semblent avoir suivi Tyramm dans le néant. Toutes leurs blessures sont aussi mystérieusement soignées. Dorénavant, ils sont libres, nul ne viendra les remercier pour leurs prouesses.

L'Oeil brisé, Arkyn retrouvera sa puissance originelle et chaque chose reprendra sa place. Les tempêtes et les séismes cesseront immédiatement, la vie reprendra son cours normal.

Le Bâton Runique quant à lui, oubliera les personnages ; leur destin extraordinaire accompli ils ne sont plus que de simples mortels parmi tant d'autres. Cependant, ils se sont révélés des agents fiables et efficaces. Aussi, qui sait ? Peut-être, Horthius les contactera-t-il pour de futures missions au service des amis du Bâton Runique. D'autre part, les aventuriers trouveront en Horthius un appui fidèle dans l'avenir. Les périls affrontés en commun les auront rapprochés. C'est avec plaisir que l'Espanyien les rencontrera à nouveau.

L'Eire ne se relevera pas de ses dernières épreuves. Ecrasée par les Eléphants et la magie de Tyramm, sa population encore plus divisée succombera à l'offensive des Granbretons. Ceux-ci "nettoieront" l'île dans sa quasi totalité, laissant seulement derrière eux quelques bandes de fuyards. L'Eire sera désormais une île occupée par quelques forteresses granbretonnes. Le grand champ de manoeuvres de l'empire ténébreux ne sera plus importuné par les Eiriens. La majorité d'entre eux, du moins les survivants seront déportés à Londra.

Les Eléphants, eux aussi, disparaîtront dans la tourmente. Scyd mort, l'Oeil disparu, les légions de l'ordre seront écrasées par l'armée granbretonne envoyée en Eire. Les Eléphants ne seront plus qu'un souvenir, les Granbretons ne feront aucun quartier. Seuls quelques rescapés s'enfuiront à bord d'ornithoptères ou des derniers navires. Tyramm quant à lui, à présent détruit, est renvoyé dans les limbes. Tout personnage qui aurait aussi rejoint sa cause suivra son maître dans la mort. Ses fidèles en Eire, tout comme les Eléphants périront sous les coups des Granbretons. Seules ses statues témoigneront bientôt de sa renaissance. Les arbres, Tyramm mort, se décomposeront en une poussière noirâtre vite dispersée par les vents du large. Le charme rompu, le Chaos cédera la place à la Loi.

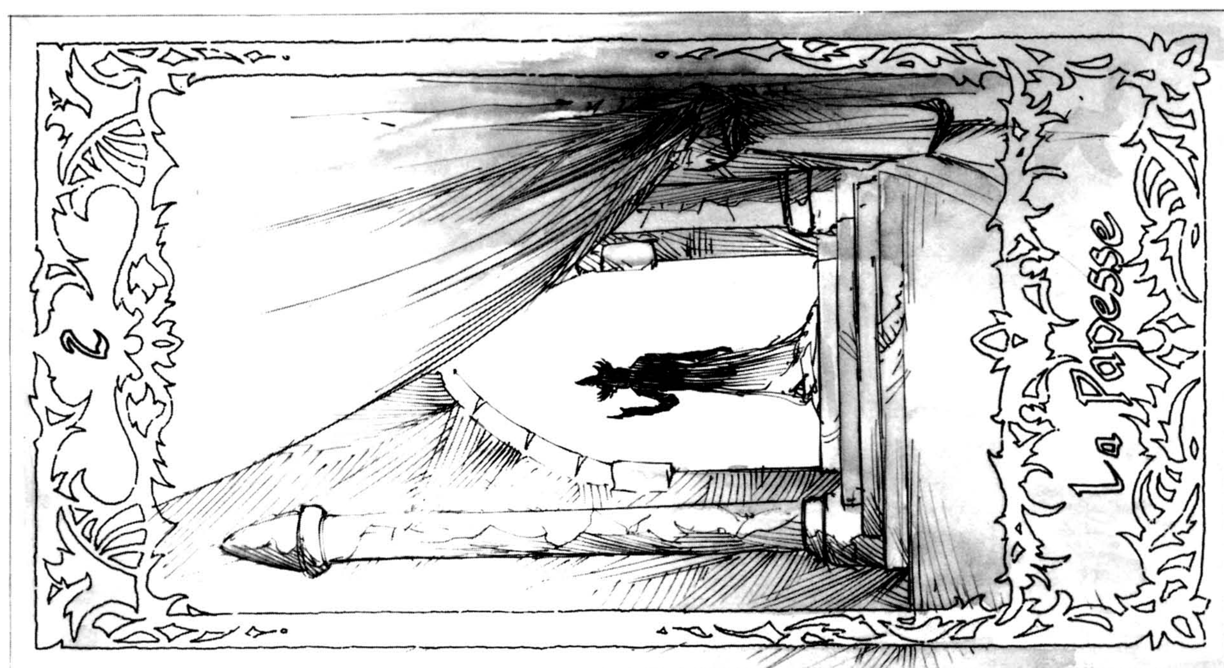
Le dernier acteur de cette histoire, l'Androïde de l'Arche de Vie, accomplira sa tâche sur un nouveau monde. Une fois les passagers éveillés et installés, l'Androïde devenu "libre" pourrait repartir à la recherche de ses éventuels amis.

Dans le cas malheureux d'un échec total des Aventuriers, vous pouvez intégrer ces événements pour vos futures aventures. Tyramm et les Eléphants se développeront dans l'Europe du Tragique Millénaire. Ou bien, vous pouvez par "l'intermédiaire du Bâton Runique" détruire ces deux puissances et reprendre alors des aventures un peu plus orthodoxes.



Tarots de Wickna Olna

Photocopiez et découpez ces 22 cartes qui vous servirons lors de l'entrevue avec Wickna Olna, la Diseuse d'Avenir





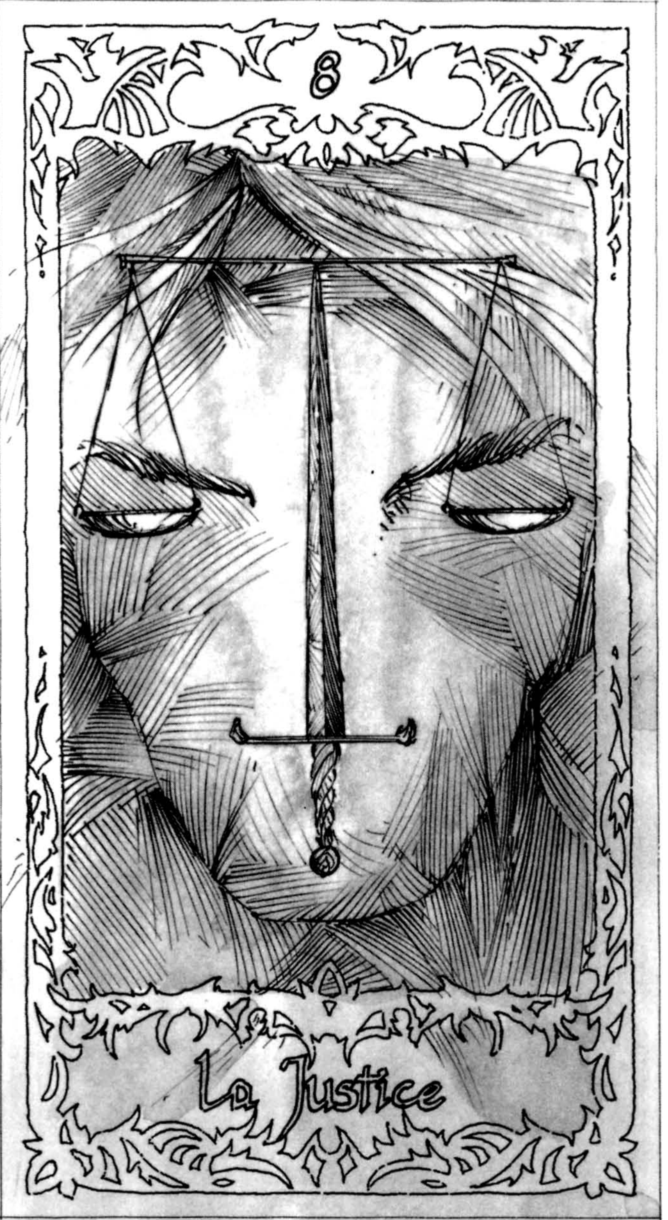

3
L'Impératrice


4
L'Empereur


5
Le Pape


6
L'Amoureux

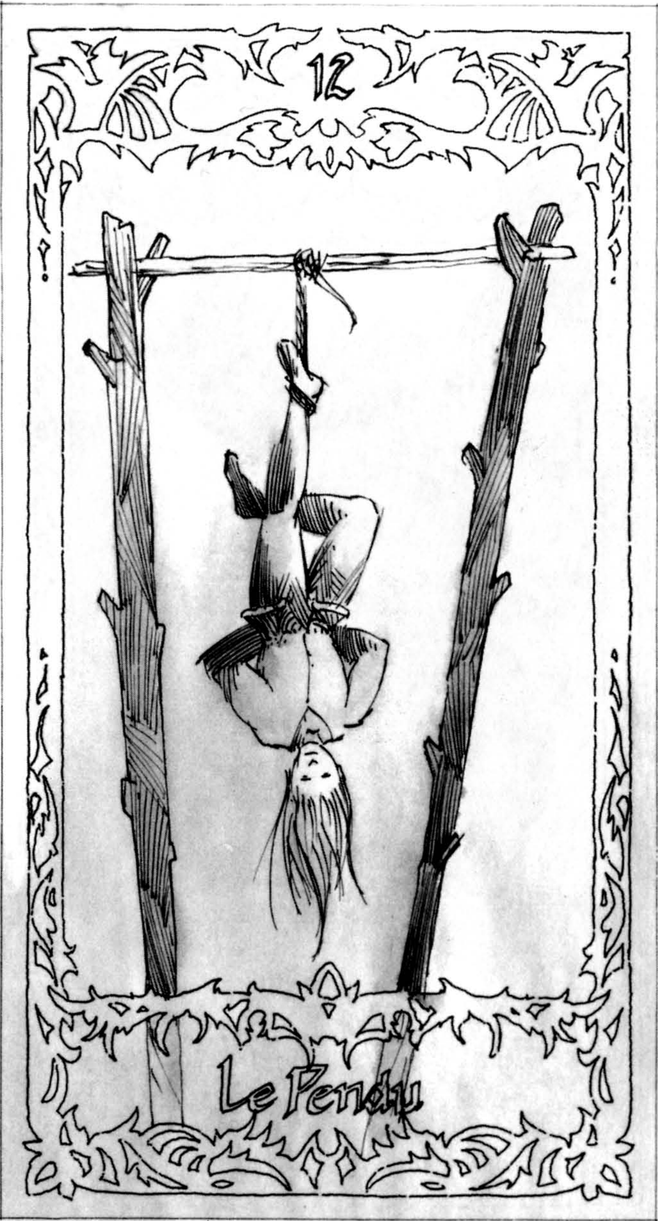

7
Le Chariot


8
La Justice


9
L'Ermite


10
La Roue de la Fortune

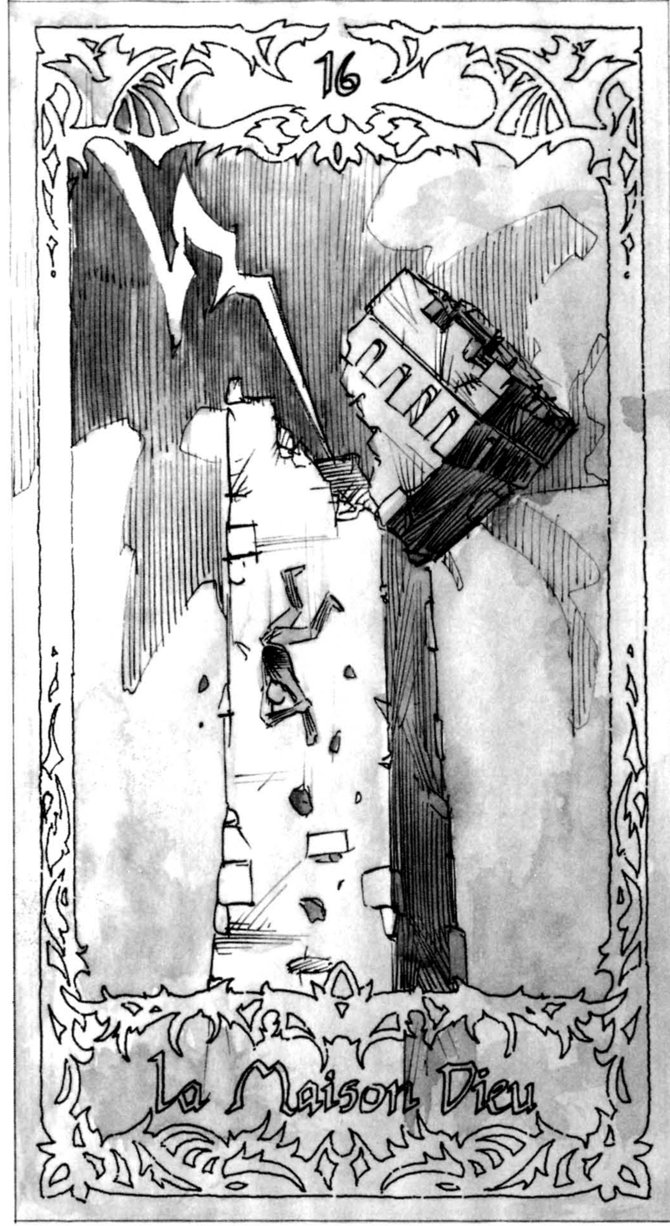

11
La Force


12
Le Pendu


13
La Mort

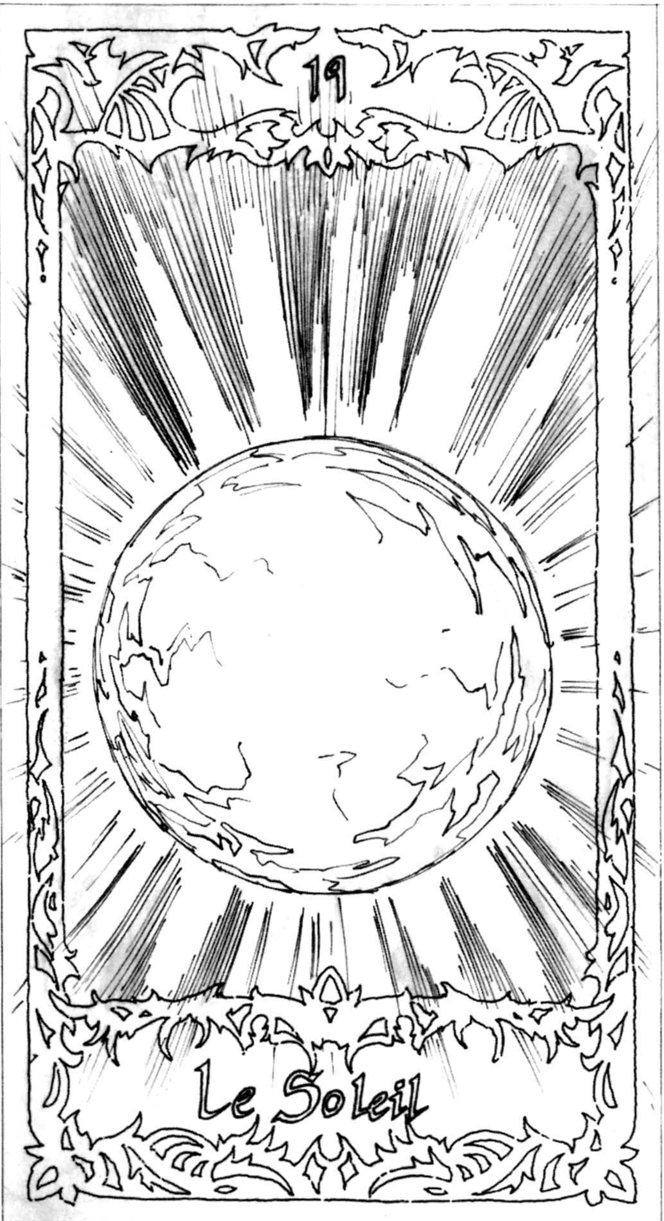

14
La Tempérance


15
Le Diable

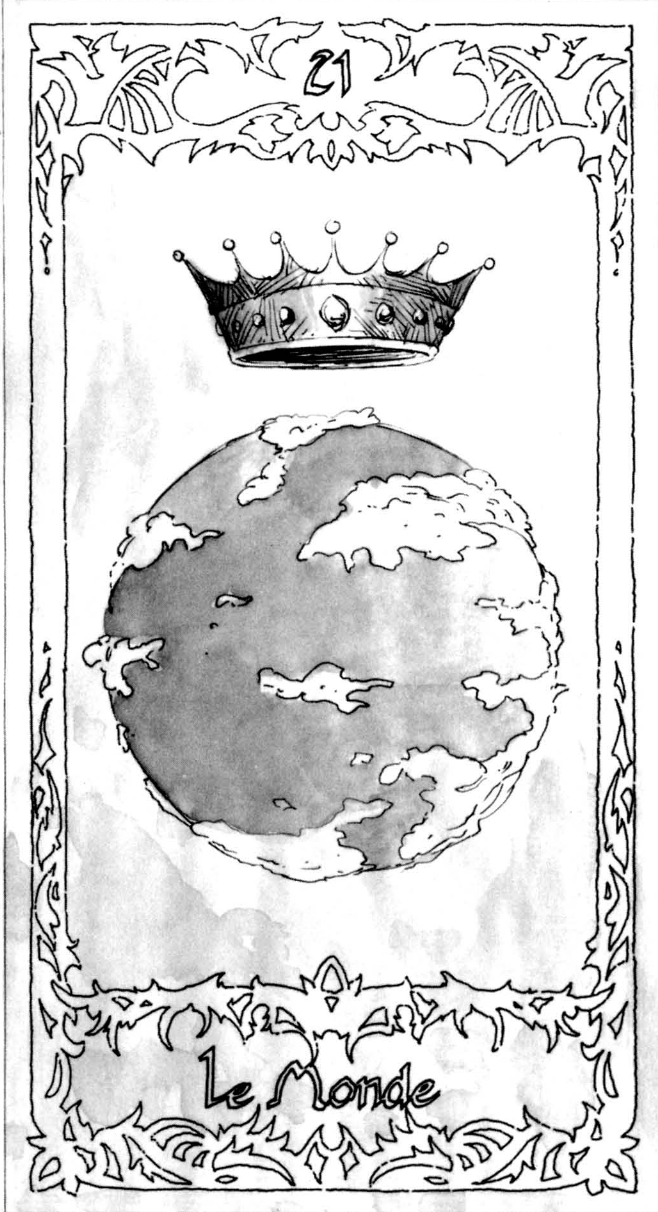

16
La Maison Dieu


17
L'Etoile


18
La Lune


19
Le Soleil


20
Le Jugement


21
Le Monde


0
Le Mat

UN SUPPLÉMENT POUR

Hawkmoon Stormbringer

Approuvé par Michael Moorcock

L'ILE BRISEE

Le destin tisse sa toile dans la légendaire Ile Verte occupée par la Granbretanne. Les tempêtes déchirent l'océan, des séismes bouleversent l'Eire. Des arbres morts aux troncs noirs comme l'enfer apparaissent sur les landes. Les tribus se lèvent contre l'occupant au nom d'un roi oublié. Les Granbretons désertent leurs garnisons pour rejoindre une mystérieuse légion rebelle retranchée dans les ruines de Bekfast. Les serviteurs du Bâton Runique font aussi état de la naissance d'une puissante entité étrangère dans l'ancienne Irlande, l'île brisée. Les autres plans d'existence connaissent aussi d'étranges phénomènes ; dans les Jeunes Royaumes les temples d'Arkyn s'effondrent alors que le Chaos s'agite aux frontières du monde.

Cette campagne, la première des Champions éternels, est conçue pour être jouée par des personnages des jeux *Stormbringer* ou *Hawkmoon*. Celle-ci vous emmenera à travers le Multivers dans un long voyage.

En complément de ce scénario vous découvrirez plusieurs additifs, tout d'abord la description exhaustive de l'Eire en avant première de l'atlas du Tragique Millénaire. Puis avec de nouveaux objets technologiques vous trouverez la liste des gadgets scientifiques possédés par les érudits et les scientifiques à leur début. Et enfin, vous connaîtrez tout des ordres granbretons, leur recrutement, les grades, leur organisation... L'ensemble est illustré par une courte nouvelle écrite par Sandy Petersen décrivant une journée d'un Granbreton à Londra.





Vous devez posséder un exemplaire des règles de *Stormbringer* ou de *Hawkmoon* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.

ISBN 2-906897-10-8

PRIX : 134 F